Svet IGARA 13

cena 4 dinara



Kompilacija saveta „Šta dalje?"

Filmovi na CD-u

Izbor najbolje igre '94.



INFOGRAMES
& Svet IGARA
nagrađuju
Tri primerka CD-ROM softvera firme „Infogrames" ulepšaće novogodišnje praznike trojici najsrećnijih čitalaca.
Call of Cthulhu
Shadow of the Comet
Alone in the Dark 2
Multimedia Language System
I speak FRENCH
SVET KOMPJUTERA
Makedonska 31
11000 Beograd
ime i prezime
adresa
odgovor

Pripremio NENAD VASOVIĆ

Iz „Sierrine" kuhinje

Sa ekipom od 400 ljudi koja radi samo na proizvodnji igara, „Sierra" spada u vodeće softverske firme sveta. Evo šta priprema u narednom periodu

Phantasmagoria - multimedijalna horor priča o ženi koja se bori protiv zlih sila jedan od prvih interaktivnih filmova





Lost In Town vodi nas u još jednu misteriju koju treba rešiti. Glavni lik je novinar koji slučajno otkriva zaveru međunarodnih razmera. Igra je sačinjena od kompletno digitalizovanih filmskih scena. U „Sierri" predviđaju da će *Lost in Town* postaviti nove standarde u dizajnu kompjuterskih igara.

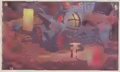
King's Quest 7 - poslednja i najspektakularnija epizoda ove sjajne serije avantura izgleda skoro kao pravi crtani film. Ljubitelji „Diznijevih" crtaća biće oduševljeni ovom igrom, pod uslovom da imaju CD-ROM drajv





Earthsiege i *Battledrome* su dve igre iz Metaltech serije. O prvoj smo već pisali u SK 10/94. Igrač je u upravljačkom kokpitu ogromnog borbenog robota, godine 2341. Dok je u prvoj igri cilj odbrana Zemlje od osvajača iz svemira, *Battledrome* predstavlja arenu dizajniranu specijalno za borbe metalnih giganata

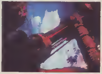
Woodruff And The Schnibble Of Azimuth je igra koja će obradovati sve poklonike *Goblins* serije. Nažalost, nema vesti o disketnoj verziji već samo za CD-ROM. Vudruf preduzima potragu za ubicom svog plišanog mede, tajanstvenim Dr Azimutom. Ključni pojam u potrazi predstavlja reč *schnibble* za koju niko ne zna šta tačno znači, ali kod svih izaziva jezu

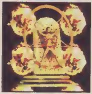


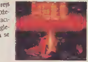
Hell: A Cyberpunk Thriller

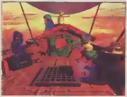


Uzbudljiva „Gametekova" avantura dešava se 2094. godine u Vašingtonu. Igrač može da bira između Gideona i Rejčel, dvoje detektiva optuženih za „podrivanje države". Međutim, ni jedno od njih dvoje ne seća se počinjenog zločina. Naravno, treba razrešiti tu zapetljanciju. Tokom potrage oni će proći kroz pakao uličnih nemira da bi stigli u sâm Pakao gde se odigrava završnica igre i obračun sa Satanom. U ovom cyberpunk trileru pojavljuje se i nekoliko glumaca - Denis Hoper, Grejs Džons, Stefani Sejmor i Džefri Holder. Grafika i animacija su 3D renderovane i izgledaju fenomenalno, u šta se možete i sami uveriti









The Lemmings Chronicles

U SK 11/90 pisali smo o najnovijem nastavku *Lemmingsa*. U međuvremenu igra je stigla, pa smo saznali još neke detalje

- Sprajtovi su značajno uvećani
- Tri plemena su u igri: Egyptian, Classic i Shadow
- Treba proći 3 ostrva/sveta sa po 30 nivoa
  Pojavljuju se i „bad guys" protiv kojih se treba boriti
  Potrebno je oslobađati zarobljene Leminge
- Ni traga od najavljenog 3D izvođenja nivoa (?)
  Igru opet radi „Psygnosis"



Svet IGARA

Međubroj „Sveta kompjutera"
Broj 13, decembar 1994
Cena 4 dinara

G[illegible] odgovorni [illegible]
Zoran Mošorinski

Direktor
Hadži Dragan Antić
Izdaje NP „POLITIKA" [illegible]
11000 Beograd, Make[illegible]
Štampa grafičko preduzeće
Štamparija Politika
Predsednik Kompanije „Po[illegible]
dr Živorad Minović

Ure[illegible] izdanja
Nenad Vasović

Stru[illegible] urednic[illegible]
Tihomir Stančević
Vojislav Gašić
Emin Smajić

[illegible]-gra[illegible]
Irina Marjanović

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Saradnici izdanja:
[illegible]
Aleksandar Pet[illegible]
Goran Krsmanović
[illegible]
Dušan Katilović
A[illegible] Velković
Vlad[illegible]
Dragan [illegible]
[illegible]
M[illegible]
[illegible]
S[illegible]
N[illegible]
Uroš [illegible]

Teh[illegible] saradn[illegible]
Srđan Bukvić

Telefon redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
Fax. 322 0552

BBS 322 9148 (14400 b/s, V 42bis)
Alexander Swanwick (SysOp)

Pretplata za našu zemlju: tromesečna 13,5 [illegible], šestomesečna 27 [illegible]. Uplata se vrši na žiro račun broj 40801-603-3-42104, uz obaveznu naznaku [illegible] na [illegible] Sveta kompjutera. [illegible] na adresu

Pretplata za inostranstvo: [illegible] 20 [illegible] SEK 80 [illegible] Bank AG [illegible] 924308[illegible] 059943 80[illegible] obavezno [illegible] obavezno [illegible] na fax broj +381 11 322 87 76 [illegible] Politika [illegible] 24[illegible]

Telefon [illegible]
011/322 87 76

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Kolaž za naslovnu stranu
Irina Marjanović [illegible]

Commander Blood



U izdanju „Mindscape"-a uskoro nas očekuje *Commander Blood*, najnovija kreacija „Cryo" tima *(Mega Race, Dune)*. Priča je sledeća: magnata Boba Morloka veštački održavaju u životu već 300 godina. Svake godine njegovi podređeni ga bude iz hibernacije na deset minuta da ga obaveste o tekućim događajima i dobiju instrukcije za dalji rad.



Međutim, kako ljudski život ipak ima svoj kraj, ubrzano se radi na procesu besmrtnosti. Naučnici su došli do zaključka da Crne rupe mogu pomoći u tome. Zato su napravili veštačku Crnu rupu za eksperimente i nazvali je Oddland. Međutim, kako Bob ne može sam da putuje, na scenu stupa Commander Blood - rezultat genetskog inženjeringa. On će biti izložen svim pozitivnim i negativnim dejstvima petostrukog (pet nivoa) putovanja kroz Oddland. Igra je najavljena za decembar na CD-ROM-u. Za sada nema podataka o disketnoj verziji.

MINDSCAPE

„Gametek" subotom uveče



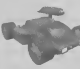
Američki TV šou „Saturday Night Live" nije toliko poznat našoj publici jer ga, začudo, ni jedna TV stanica nije prenosila (poslednjih meseci se, doduše, emituju na TV „Palmi" neke epizode). Reč je o šou-programu iz koga je potekla današnja generacija vodećih američkih komičara - **Edi Marfi, Čevi Čejs, Den Ekrojd**, braća **Beluši, Stiv Martin**, pokojni **Džon Kendi**, „Vejnov svet"...





Najbolji skečevi iz dvadeset godina ovog šou-programa obrađeni su i sakupljeni u preko 50 videoklipova. *Saturday Night Live 20th Anniversary*, firme „Gametek" *(Frontier)* zauzeće dva CD-a. Upravljački interfejs baziran na ikonama omogućuje jednostavno korišćenje i pregled podataka - istorije, biografija, originalnih dijaloga (skripta) i, naravno, samih skečeva.





Battle Isle 2 Scenery CD Titan's Legacy



Kad se ispostavi da je neka igra dobra, najlakši način da se na njen račun namlati još para jeste kreiranje special editiona, scenery diskova i sl. Scenario *Titan's Legacy* (koji je stigao kod nas u 14-disketnoj verziji) donosi 16 novih nivoa igre protiv kompjutera, 10 multi-igračkih nivoa, šest potpuno novih jedinica i, naravno, grafička i zvučna poboljšanja.

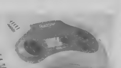








Tri musketara



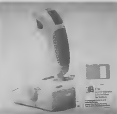
Starfighter

Preduzimljivost naših dilera hardverske opreme u poslednje vreme nalazi se na zavidnom nivou (pogotovo ukoliko uzmemo u obzir objektivne „nepravedne" okolnosti) Većina opreme može se dobiti na licu mesta jednostavnom zamenom najčešce za novčanice štampane u jednoj nama tradicionalno neprijateljskoj zemlji za čiju valutu nas je „superdeka" I zvanično vezao (mada prolaze i papirnati argumenti „svetskog policajca" kao i države satova-čokoladebušnog sira-i-banaka) Kao i uvek, najbolji je izbor jeftinije opreme u koju spadaju i džojstici

Amigu, ili nekad ranije C64, niko nije ni zamišljao bez bar jednog džojstika PC je dugo smatran kancelarijskom mašinom što je, ruku na srce, pre odlične pojave forsiranja multimedije i bio Međutim, pre nešto manje od dve godine stvari su počele da se menjaju u korenu, da bi danas (govorimo o našem tržištu, ali utisak je da je takvo stanje i u svetu) suzalo više igara za PC kompatibilce nego za Amigu i C64 zajedno A kako odigrati gomilu odličnih simulacija letenja bez džojstika?

„Svet igara" se oduvek trudio da proprati pojavu novih džojstika koji stižu na naše tržište Tako smo za ovaj put spremili uporedni prikaz tri proizvoda jedne od najznačajnijih firmi ove oblasti „QuickShot" U pitanju su *Super Warrior, Joystick* i *Starfighter*

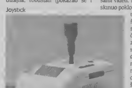
Super Warrior je „mercedes" među džojsticima Izuzetno je lepog dizajna, robustan (pokazao se i izdržljiv) i kao ni jedan do sada testirani džojstik, leži odlično u ruci *Super Warrior* od standardne opreme ima dva dugmeta za pucanje A i B automatsku paljbu, kalibraciju sa gornje strane i gumene pričvršćivače za podlogu, a od dodatne opreme postoje još dva dugmeta za paljbu C i D, kao i potenciometar za gas (valjak sa leve bočne strane) Lepo je što je sve te mogućnosti „QuickShot" predvideo na svojoj lepoj spravi, samo da su još softverski podržane u igrama. *Super Warrior* je idealan za sve tipove simulacija letenja, kako ratno-istorijske, tako i svemirske Kada se bolje razmisli, za ostale tipove igara bolje je izabrati tastaturu ili miša



Super Warrior

Joystick je proizvod izuzetno maštovitog naziva, ali zato relativno interesantnog izgleda (što možete i sami videti, ukoliko je naš fotograf skinuo poklopac sa svog fotoaparata). Na stranicama našeg lista u više navrata smo objavljivali neobične džojstike, ali ipak za svaki od njih se po slici znalo kako treba da se okrene da bi „gore" na palici bilo „gore" na ekranu E, to meni u ovom slučaju nije pošlo za rukom iz prvog pokušaja A nije ni iz drugog Da ne ispadnem baš totalni idiot, slagaću da sam ubo iz trećeg (tako je to kad se previše družim sa svojim urednikom, znate ono o prelaznosti „pameti") Normalno, na kraju sam shvatio da je taj položaj u stvari i logičan (opet lažem) Igranje (čitaj: test) je počelo i evo utisaka *Joystick* je jedan od onih bez dugmića za pucanje na rukohvatu Oni se nalaze na kućištu, a od standardnih stvari tu je i automatska paljba i kalibracija sa gornje strane Nestandardne opreme nema Namenjen je igračima jednostavnijih igara koje se mogu igrati i preko tastature (sve je stvar navike), mada se i simulacije letenja savladavaju bez problema (normalno bez utiska realnosti držanja pilotske palice koju pruža recimo *Super Warrior*)

Joystick



Starfighter je kopija upravljačkog mehanizma koji je najčešće zastupljen kod kompjutera za igru (ne mislim na Amigu) zvanih konzole Radi se o pločici sa kursorskim tasterima koju po potrebi pomerate palcem Normalno, na kućištu su i dva dugmeta za pucanje i automatska paljba Za nervozne I snažne momke *Starfighter* je odličan - ne možete slomiti ono čega nema, palicu Pogodan je za većinu igara, ali ga nikako ne preporučujemo letačima (što ne znači da se u nedostatku drugog džojstika nećete navići i na ovaj - ipak je lakše leteti pomoću njega nego koristeći kursore na tastaturi)

Ovde izneti utisci verovatno će vas opredeliti za bar jedan od prikazanih džojstika. Važan faktor u odlučivanju sigurno će biti I cena, ali o tome se morate raspitati kod prodavca

Goran KRSMANOVIC

Džojstike smo testirali ljubaznošću firme „Computer Dream"



U OVOM BROJU

Pazi, ~~snima~~ igra se!

Kako je pravljen Wing Commander 3

Prilikom snimanja poslednjeg nastavka „Ratova zvezda", „Povratak Džedaja", **Džordž Lukas** (George Lucas) je izjavio kako je produkcija takvog filma nedopustivo skupa. Izrada dekora, maketa i ostalih stvarčica koje dočaravaju iluziju svemirskih okršaja košta previše U budućnosti, rekao je Lukas, moraće da se pronađe način i oprema pomoću koje će biti moguće napraviti jeftiniji, a istovremeno dovoljno verodostojan dekor za potrebe filmskih snimanja.

Jeftiniji način pronađen je zahvaljujući fenomenalno brzom razvoju kompjuterske tehnologije Moćne grafičke stanice omogućavaju stvaranje nepostojećih svetova i njihovo beskonačno čuvanje za sve buduće projekte Eksperimentiše se sa kompjuterskom slikom i zvukom, a krajnji rezultat namenjen gledaocu/igraču ne može se još uvek sa sigurnošću predvideti interaktivni filmovi današnjice udaraju temelje novom mediju čije se mogućnosti još uvek istražuju Holivud i Silikonska dolina tako, konačno, prilaze sve bliže jedno drugom i otvaraju novu etapu razvoja filmske produkcije, ali i produkcije video igara.

Zvezde u bajtovima

Pored velikog broja filmskih stvaralaca „iza kamere" koji učestvuju u interaktivnim projektima, glumačke zvezde takođe počinju polako da se pojavljuju u igrama. **Donalda Saterlenda** (Donald Sutherland) smo imali prilike da vidimo u CD-ROM izdanju igre *KGB* pod nazivom *Conspiracy* Holivudski veteran **Brajan Kejt** (Brian Keith) i **Margot Kider** (Margot Kidder), Lois Lejn iz filmova o „Supermenu", pojavljuju se u interaktivnom filmu *Under A Killing Moon* u produkciji „Access Sofwarea". Legende **Denis Hoper** (Dennis Hopper) i **Grejs Džons** (Grace Jones) glavne su zvezde u „Gametekovom" ostvarenju *Hell: A Cyberpunk Thriller*.

U proizvodnji trećeg nastavka sage *Wing Commander* sa podnaslovom *The Heart Of The Tiger*, pojavljuju se takođe poznata glumačka imena. **Mark Hamil** (Mark Hamill) je svetsku slavu stekao ulogom u filmu „Black Magic Woman" (povremeno je igrao i izvesnog Luka Skajvokera u tamo nekim „Ratovima zvezda") **Malkoma Mekdauela** (Malcom McDowell) pamtimo iz filmova „Ljudi mačke" i „Paklena pomorandža" Još nekoliko karakternih glumaca zapamćenih po odličnim epizodnim ulogama u raznim filmovima učestvuje u *Wing Commanderu 3* Tu su **Džejson Bernard** (Jason Bernard) (slepi crnac iz „All of Me" sa Stivom Martinom), **Džon Rajs-Dejvis** (John Rhys-Davies) (egipatski prijatelj Indijane Džonsa), **Tom Vilson** (Thomas F Wilson) (Bif iz „Povratka u budućnost") i **Džindžer Lin Alen** (Ginger Lynn Allen) nekadašnja zvezda „tvrdih" pornića (ako ste pomislili ono što mislim da ste pomislili, loše mislite - ničeg sličnog tome nema u igri)



Hobs, jedini mačor koji voli ljude



Maske Kilrathia doprinose uverljivosti prizora



Kris Roberts, režiser igre, objašnjava Hamilu i Bernardu narednu scenu

Krug se zatvorio

Pre sedamnaest godina **Kris Roberts** (Chris Roberts), devetogodišnji klinac, oduševljavao se prvim „Ratovima zvezda" do te mere da je život posvetio temi bliskoj svemirskim okršajima - bio je glavni programer prethodnih nastavaka *Wing Commandera*. Danas, Mark Hamil glumi u igri koju Kris režira Krug se zatvorio, kao što reče Dart Vejder neposredno pre smaknuća svog učitelja Obi Van Kenobija.

Kris je takođe najzaslužniji za igru *Strike Commander*, još jedan biser „Origina" O radu na filmu kaže da ga podseća na vreme stvaranja prethodnih *Wing Commander* nastavaka: *„Radio sam sa nekoliko programera, likovnih umetnika i muzičara. Pričali bismo o projektu, diskutovali kako da neke scene učinimo što boljim i zadavali jedni drugima različite dužnosti Svako je radio svoj posao Posle dve nedelje bismo se ponovo našli i analizirali urađeno Ispravljali smo ono čime nismo bili zadovoljni i tako sve do kompletne igre Na filmu se radi slično, ali znatno brže*

Ovo je za mene izvanredna prilika. Prvi put radim na filmu, ali stekao sam puno znanja. Procenjujem da ćemo za pet godina praviti multimilionske interaktivne filmove i do tada ću već znati puno o ovom poslu. Verovatno će se tada prilikom snimanja običnog filma odmah dosnimavati i scene za interaktivni film Tako će gledalac moći da posle bioskopske projekcije dođe kući, uključi kompjuter i pokuša da neku situaciju razreši bolje, odnosno drugačije, od filmskog junaka "

Marku Hamilu ovo nije prvo učestvovanje u kompjuterskoj igri U „Sierrinoj" vudu avanturi *Gabriel Knight* (čije rešenje objavljujemo u ovom broju) pozajmio je svoj glas jednom od likova. O novom mediju u čijim počecima učestvuje kaže da ga veoma podseća na knjige koje je čitao u detinjstvu, koje su imale uputstva tipa „ako hoćeš da detektiv ode na tavan, pređi na 87 stranu, ako hoćeš u podrum pređi na

63. stranu" i tako sve do kraja. Kod Krisa ga je fascinirala sličnost sa Lukasom u radu: *„Kad mi je na samom početku snimanja, posle prve ili druge scene Kris tražio ponavljanje kadra rečima '„Brže ovog puta i malo intenzivnije', setio sam se 'Ratova zvezda' Tada smo imali majice sa natpisom 'Brže!' napred i 'Intenzivnije!' pozadi, jer su to bile Džordžove omiljene reči pri radu sa glumcima Međutim, dobra zajednička stvar za obojicu je što oni tačno znaju šta hoće i vrlo su precizni pri tome"*


Šta je, mališa, nešto si izgubio?

Zeleno, volim te zeleno

To što jedan od „njih" hoće je vrlo jednostavno Glumac treba „samo" da stoji ispred ogromnog zelenog zida, gleda u prazno i reaguje na to, zamišljajući da je pred njim kompjuterski generisan svemirski brod ili neki sličan objekat.



Malkom Mekdauel u ulozi admirala Tolvina, „krupne zverke" Zemaljske flote

Zelena pozadina je tu zbog hroma-ki efekta Video efekat zvani Chromakey ili Ultimatte zasnovan je na mešanju signala dve slike po kriterijumu obojenosti delova jedne od tih slika jednom određenom bojom (chroma) U videomikseru se potom svaka tačka te određene boje prve slike zamenjuje pripadajuće pozicioniranom tačkom druge slike Najjednostavniji primer je TV spiker iza čijih leđa se nalazi slajd ili neka druga slika koja svakako nije sastavni deo studijskog dekora. Ustanovljeno je da je plava boja najpogodnija za hroma-ki efekat, jer ljudska koža sadrži najmanje plave. Međutim, kod *Wing Commandera* prepreku predstavljaju plave uniforme pilota. Zato je upotrebljena zelena boja.

Kadar se miksuje sa ranije urađenom kompjuterskom slikom površine planete, pilotskog hangara ili drugim lokacijama. Proverava se da li je vizuelna kompozicija ove dve slike dovoljno dobra da se upotrebi u igri Ako jeste, snima se i prelazi na sledeći kadar. Naravno, kada troje pilota u svemirskoj bazi stoji u stavu mirno i pogledom prati mrtvački kovčeg poginulog druga koji klizi ka otvoru u svemir, stvari mogu biti komplikovane Naime, njih troje stoje ispred zelenog zida i moraju usaglasiti svoje poglede u prazno i pokrete kako bi na kraju izgledalo da zaista prate kompjuterski generisan objekat koji se kreće određenom brzinom

Suština

Dodatna komplikacija koja, u stvari, čini suštinu interaktivnog filma jeste snimanje dublova i varijanti koje će biti aktivirane u zavisnosti od igračevog izbora. U klasičnim interaktivnim pucačinama kao što je vestern *Mad Dog McCree* (opisan u SK 5/94) postoje uglavnom tri mogućnosti da igrač povuče pravi, ili pogrešan potez, ili da uradi pravu stvar u pogrešnom trenutku „Origin" ne bi bio među vodećim proizvođačima PC igara kad bi mu igre bile toliko jednostavne.


Kris Roberts prvi put na filmu, rešen da tu i ostane

Skoro u svakom trenutku igrač ima mogućnost izbora, usled čega se priča odvija na određen način nekoliko devojaka-pilota sa kojima se može upustiti u ljubavnu avanturu, nekoliko wingmana sa kojima može obavljati neku od mnogih misija


Čini mi se da sam video cica-macu... Jeste, jeste, video sam cica-macu.. Nevaljala mačketino matora!

Stoga za svaku scenu postoji gomila kadrova koje treba snimiti Za jednu, osnovnu, varijantu treba snimiti nekoliko puta isti dijalog ili akciju iz različitih uglova, kao što se inače snima film Najupečatljiviji delovi različitih kadrova se izdvajaju, spajaju sa onim što izlazi iz Silicon Graphics grafičkih stanica, sve se to elektronski montira i potom programski obrađuje. Potom se prelazi na sledeću varijantu po sistemu IF...THEN, koja se isto tako detaljno obrađuje.

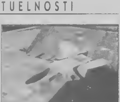
Glavni lik, u čijoj se ulozi igrač nalazi jeste Bler (Blair), pilot lovca ljudske flote suprotstavljene Kilrathi divovskim humanoidno-mačkastim zverima Naravno, tog junaka glumi Mark Hamil Arkadni deo igre, kao i do sada, predstavljaju svemirski dueli, a umesto dosadašnjih animacija koje su služile samo za gledanje i oduševljavanje srećnih vlasnika PC-a, sada su tu digitalizovane, uglavnom interaktivne scene Neke od njih uslovljene su rezultatom prethodno odigrane svemirske bitke. U slučaju da je njegov wingman poginuo ili je jedva preživeo, Mark Hamil pravi određenu grimasu i reakciju. E sad, u zavisnosti od igračevog izbora wingmana na početku i krajnjeg rezultata, Mark pokazuje tugu, sažaljenje, ravnodušnost (u slučaju pogibije) ili radost, olakšanje i, opet, ravnodušnost (u slučaju preživljavanja), prema sudbini wingmana sa kojim je u dobrim ili manje dobrim odnosima

Mac, mac, mac...

Jedan od wingmana je i Hobs (Hobbes), jedini Kilrathi koji se bori na strani ljudske rase Ostalih nekoliko Kilrathia koji se pojavljuju u igri nisu nimalo naklonjeni ljudima. Ubacivanje Kilrathia u scenario zahtevalo je angažovanje firme „Precision Effects" Ova firma se već skoro osam godina bavi maskama i vizuelnim efektima za potrebe naučno-fantastičnih filmova. Radili su na filmovima „Ambis", „Robokap", „Totalni opoziv" i drugim. Jedan od njihovih najvećih poslova bile su Nindža kornjače, odnosno upotreba animatroniksa prilikom snimanja igranog filma „Teenage Mutant Ninja Turtles". O animatroniksima smo pisali još u SK 11/90, kada se ovaj film snimao Za čitaoce koji su se kasnije uključili, da podsetimo- animatroniksi su varijanta elektronskih lutki kod kojih unapred programirane pokrete

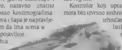

Karijera Marka Hamila je predodređena za „svemirske opere"

„uživo" aktivira kontrolor u toku snimanja. Dakle, to nisu jednolični pokreti kojima bi se glumac morao prilagođavati. Stvar je upravo suprotna - zahvaljujući kontroloru koji prati scenu i reaguje na glumačku akciju. *Nešto od ništa* - suština kinematografije. Kako to izgleda u slučaju Kilrathia?



Grafika u ovoj igri će biti nešto najbolje do sada viđeno na PC-u

Pre svega, Kilrathi su vrlo lukavo osmišljeni. Uniforma prekriva najveći deo tela, tako da su jedini vidljivi delovi glava, šake/šape i stopala. Ovo, naravno, znatno olakšava posao kostimografima. Nekoliko glava i šapa je napravljeno, s obzirom da ima scena u kojima se pojavljuje više Kilrathia odjednom.



Povrh svega, svaki Kilrathi je zaseban lik, karakteristično drugačijeg izgleda. Predsednik „Precision Effectsa" **Majkl Hud** (Michael Hood) lično je dizajnirao Kilrathie za potrebe *Wing Commandera 3* i upravlja svakim od njih, sem u scenama gde ih je više odjednom. Lice mu je prekriveno zategnutim zavojima koji sprečavaju masku da „utone" u lice. Kako su Kilrathi znatno krupniji od ljudi, šape koje Majkl navlači na svoje šake više mu dođu kao „XXL" rukavice. Čizme kostima su sasvim ispunjene čvrstim materijalom na kojem Majkl stoji, dobijajući tako „na visini".

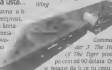


Da ti ljubim medna usta...

Ključna stvar je, naravno, u licu. Da bi se postigla uverljivost, lice lutke mora u toku kretanja praviti grimase, pomerati usne kao prilikom govora, ponašati se dovoljno verodostojno da se stvori iluzija živog bića. Upravljačka konzola kojom se kontroliše lice ima dva dela. Prvim, nalik rukavici, kontrolišu se facijalne operacije: dizanje obrva, treptanje, osmeh, keženje i slično. Drugi upravljački deo jako je sličan lutkama koje se navlače na ruku: pokreti prstiju reflektuju se kao pokreti usana animatroniksovog lica.

Kontrolor koji upravlja licem mora biti izvrsno sinhronizovan sa tehničarem unutar lutke, kako bi se stvorio utisak jednog bića, a ne lutke upravljane sa raznih strana. Za animatronikse upotrebljene prilikom rada na *Wing Commanderu 3* Majkl kaže da su nekoliko generacija iznad onih nekad korišćenih za Nindža kornjače.

Tako izgleda snimanje ovog ambicioznog projekta. Za šest nedelja boravka u Holivudu „Origin" je morao da „ispljune" 2 000 000 dolara. Sav snimljeni materijal momentalno se digitalizuje i čuva na hardovima od po 9 gigabajta! Najveći deo tog materijala završiće u silikonskom ekvivalentu patosa montažne sobe (tako naime prolazi odbačeni materijal prilikom montaže igranog filma). Inače, ukupna produkciona cena iznosi svega 4 000 000 dolara. Da bi pored svega ipak i zaradili, u „Originu" su rešili da kopiju igre *Wing Commander 3: The Heart Of The Tiger* prodaju po ceni od 90 dolara. Ostaje pitanje da li će tu cenu biti spremni da plate srećni vlasnici Pentiuma ili bar 486DX2, sa CD-ROM drajvom, što je neophodna konfiguracija. No to pitanje još uvek nije važno na našim prostorima.

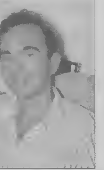


Priredio Nenad VASOVIĆ
(„Computer Game Review")

Sanjao sam „Bullfrog"

Šta se zbiva kad se u programiranje umeša bakica sa sprata i kako Evropljani i Amerikanci doživljavaju kompjuterske igre

U roku od osam godina „Bullfrog" je od tročlane ekipe prerastao u kompaniju sa četrdeset zaposlenih. Tvorac ovog uspeha i igara kao što su *Populous*, *Syndicate* i *Theme Park* je **Piter Moline** (Peter Molyneux). Po njegovim rečima, „Bullfrog" se trudi da napravi *„vizuelno najbolje, tehnički kompleksne i maksimalno igrajuće"* igre. Sva njihova dela čine svet koji evoluira nezavisno od igrača. Jer, *„zašto bi ceo svet propao samo zbog toga što si ustao da uzmeš šoljicu kafe?"*



● ***Kako je nastao „Bullfrog"?***

Piter: Prvo sam imao Spectrum i Commodore 64 na kojima sam naučio da programiram. Rešio sam tada da napišem program za pravljenje baza podataka na PC u. Međutim, sasvim slučajno sam dobio Amigu. Firmu sam nazvao „Taurus", što se pokazalo kao velika sreća. Jer, na tržištu je postojala i firma „Torus" koja se bavila pravljenjem softvera za računarske mreže. Ljudi iz „Commodorea" su hteli da pozovu predstavnika firme „Torus" na razgovor, ali su greškom poslali pozivnicu mojoj firmi. Ostalo je istorija.

● ***Sedište firme je u Guildfordu (Velika Britanija). Da li ste ovde od početka?***

Piter: Da, ali u početku smo bili u najzabačenijem kraju koji je imao samo par kuća. Većina naših klijenata nikada nije došla u tu „kancelariju", jer je bila u očajnom stanju. Kada pravite ozbiljan poslovni softver, ljudi očekuju da nađu ozbiljnu softversku firmu. A mi smo bili na poslednjem spratu kuće koja je bila u stanju raspadanja. Pored toga, na spratu ispod nas živela je, sada pokojna, penzionerka Kath. Bila je fina gospođa, ali je bila veoma senilna i nikako nije mogla da prepozna ljude. Umela je da se pojavi baš u trenutku kada imam intervju sa novinarem. Međutim, jednom je prevazišla samu sebe. Imali smo veoma važan sastanak, neke japanske klijente. Oni su vrlo osetljivi na bilo kakve nezgodne situacije, pa smo se trudili da sve ide po protokolu. Kad, u jednom trenutku utrčava Kath i počinje svojom metlom da bije Japance! Sem toga, zvučna izolacija u kući je bila očajna, tako da se često dešavalo da usred važnog sastanka čujem odozdo: *„Hajde, Kath, lezite, a čika-doktor će vam dati injekcijicu!"* Stvarno je bilo teško suzdržati smeh.

● ***Gde ste se zatim preselili?***

Piter: U poslovni kompleks, gde smo iznajmili kancelariju. Međutim, ni to nije bilo baš uspešno, jer je u toj zgradi bilo mnogo kancelarija u kojima ljudi ništa nisu radili. Dešavalo se da se u hodniku održava skejtbord takmičenje i sl. što

noćas da programiram

je bilo nepodnošljivo za naš rad. Povrh svega, prvog dana kad smo se uselili zaboravili smo da zatvorimo prozor i u toku noći su se ušunjali lopovi i opljačkali našu i sve ostale kancelarije. Zbog toga smo od prvog dana postali omrznuti. Zato smo se ponovo preselili.

● *Po Vašoj priči, pravljenje igara je prilično zabavno. Da li ima zabave u „Bullfrogu"?*

Piter: Naravno. Kakav je smisao pravljenja igara, ukoliko to nije zabavno? Naravno, sada je malo teže sa 40 zaposlenih održati i nivo zabave i radnu disciplinu. Da mi je neko rekao pre pet godina da ću voditi firmu sa 40 zaposlenih, slatko bih se nasmejao. Ja, u stvari, nemam pojma šta radim vodeći ovu kompaniju. Ali veoma je zabavno.

● *Šta treba da poseduje programer da bi se zaposlio u „Bullfrogu"?*

Piter. Prvo, treba da stvarno voli da piše igre. Jer samo programiranje nije toliko bitno. Recimo, postoje vrlo pametni i brzi programeri koji naprave kratke i vrlo efikasne rutine, ali prave užasne igre. Radije uzimam programera koji ne piše toliko brzo i efikasno, ali pravi briljantne igre.

● *Šta sledeće za Amigu možemo da očekujemo od „Bullfroga"?*

Piter. Prvo ćemo verovatno završiti konverziju *Magic Carpeta* za A1200. Zatim će uslediti *Biosphere* koji treba da se u isto vreme pojavi na Amigi i PC-u. To će biti sledeća iz serije *Theme Park* igara. Ovog puta igrač kontroliše naseljavanje planeta.

● *Šta biste učinili da ste šef firme koja otkupi „Commodore"?*

Piter. Amiga ne može da pobedi u tehnološkoj trci „Nintendo" i „Segu". Ali ona ima veliku prednost - tastaturu. Jer, ono su samo igračke konzole, a Amiga je kompjuter. Zato bih ubacio najbrži 680x0 mikroprocesor, najbrži bliter i maksimalno isplativo RAM-a. To bi već drastično promenilo stvari u odnosu na konkurenciju. ☺

„Sensible Software"

Zaslugom **Džona Hera** (Jon Hare), tvorca i glavnog programera firme „Sensible Software" igrači širom sveta imaju hitove *Sensible Soccer, Cannon Fodder, Mega Lo Mania*. Programere i proizvode „Sensible Softwarea" na Zapadu nazivaju „otkačenim, šašavim, previše opuštenim" itd. Međutim, jedno je sigurno, svaka sledeća igra „senzibilnih" momaka je pun pogodak. Džon Her je zajedno sa **Krisom Jejtsom** (Chris Yates) oformio kompaniju koja je počela proizvodnjom igara za C64. Vremenom su prešli na Amigu, a poslednjih par igara postoje i u verziji za PC.

● *Zbog čega verzije za PC ne programirate vi, već „Audio Visual Magic"?*

Džon: Iz više razloga. Počeli smo u danima Spectruma i C64. PC igre su postojale i tada, ali je sve bilo isuviše komplikovano - svaka firma je imala svoj grafički i zvučni standard. Zato smo rešili da zaobiđemo PC. Nešto kasnije su se pojavile i kućne konzole, koje su postale vrlo popularne, a programe je bilo jednostavno sa Amiginog procesora 68000 prebaciti za njih, tako da smo obuhvatili i taj deo tržišta. Zatim, PC je oduvek imao više američki orijentisanog softvera, a mi smo pravi evropski proizvođači.

● *Kakva je razlika između evropskih i američkih igara?*

Džon: Postoje ljudi koji smatraju da je korišćenje hardvera bitno zbog samog imidža. Sa druge strane, ukoliko ste kreativan programer nateraćete mašinu da radi na ivici svojih mogućnosti. Naše igre su oduvek bile bazirane na pravoj interakciji - tu je igrač sa svojim mozgom, ispred njega je mašina a između njih je samo džojstik, a da igrač na to i ne obraća pažnju. Tako Evropljani posmatraju igre. Amerikanci, naprotiv, žele više da koriste hardver, a ne da budu uvučeni u sam doživljaj igranja. Možda je apsurdan primer ove teorije naše iskustvo još sa C64, kada smo napravili *Shoot'em-Up Construction Kit*. Zauzimao je samo jednu disketu i učitavao se „u jednom cugu". Za Evropljane je to bilo OK, međutim, za američko tržište smo morali da napravimo lažni efekat - lampica na drajvu se uključivala i isključivala za vreme i posle učitavanja, kako bi Amerikanci bili zadovoljni, jer se „koristi" hardver. Pogled PC korisnika je oduvek bio više okrenut na tu stranu a to je suprotno od onoga kako mi radimo. Zbog toga naše PC konverzije prepuštamo AVM.



● *Kakvi su dalji planovi „Sensible Softwarea"?*

Džon Posle Nove godine ćemo umesto dosadašnjeg kreiranja četiri igre, napraviti samo dve za CD. Jednu radimo unapred, tj. stvaramo grafiku koju je za sada nemoguće animirati u igri. Ali, računamo da će za dve godine, kada bi igra trebalo da bude gotova, mašine biti dovoljno mocne da će moći da izvedu tako nešto. Pravljenje grafike za CD je košmar, jer je sporo, tako da imamo četiri zaposlena crtača koji rade ono što će u budućnosti biti izvodljivo sa dvojicom.

● *Šta je tako loše kod CD igara?*

Džon: Na CD-u postoje odlične igre kao što je *Cannon Fodder*, koje su originalno kreirane za flopi sistem, ali su se igrom slučaja zadesile i na CD formatu. Druge su kolekcija slika ili animacija sa najjednostavnijim mogućim programom koji ih prikazuje na ekranu u zavisnosti od situacije.

● *Mislite na interaktivne filmove?*

Džon: Da. To su prave gluposti. Opet bih morao da se vratim na objašnjenje o korišćenju hardvera da bih objasnio popularnost tih igara.

● *Primećeno je da na naslovnom ekranu igre* **Cannon Fodder** *stoji natpis. „Ova igra ni u kom slučaju nije podržana od strane britanske legije". Zašto?*

Džon: Problem je nastao oko naslovne melodije koja se nalazi samo u verziji za Amigu. Naime, refren je „rat nikada nije bio ovoliko zabavan". Reakcija britanske legije je bila da je to propagiranje rata itd.

Priredio Aleksandar PETROVIĆ

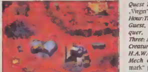
Consumer Electronics Show - Summer 94

Svega ima, to j´ istina...

Silom prilika nismo bili u mogućnosti da vas o događanjima na letnjem CES-u izvestimo neposredno pošto se odigrao. Međutim, ono što su kompjuterske firme imale da pokažu i dalje je aktuelno

Kao što vam je verovatno poznato, Consumer Electronics Show je najveća svetska smotra proizvođača elektronske zabave. Održava se dva puta godišnje. Atrakcija letnjeg CES-a bili su interaktivni filmovi. Većina softverskih firmi je imala barem jednu „prvu interaktivnu igru na svetu" koja će u senci ostaviti konkurenciju. Na kratko su se čak pojavili i **Denis Hoper** (Dennis Hopper) i **Hulk Hogan**, promovišući svoje interaktivne filmove. Hopper se pored **Grejs Džons** (Grace Jones) i **Stefani Sejmor** (Stephanie Seymour) pojavljuje u igri firme „Take 2 Interactive" ***Hell. A Cyberpunk Nightmare***, a izdavač je „Gametek".

Command and Conquer



Phantasmagoria



Prašina se podigla i oko „Disneyeve" megaprodukcije igre ***The Lion King***, koja izgleda košta punih 750 000 dolara! Inače, „Disney" je „Microsoftu" prodao prava na korišćenje Miki Mausovog lika u par obrazovnih igara za najmlađe korisnike računara. Ništa manje pažnje privukao je i ***Under A Killing Moon***, sa **Brajanom Kejtom** (Brian Keith) i **Margot Kider** (Margot Kidder) u interaktivnim ulogama. Radnja se odvija u San Francisku posle Trećeg svetskog rata, prepunom kriminala, nasilja i mutanata.

Sad se vidi, sad se zna

„Sierra" je kao i obično imala bitno mesto na šouu, prikazujući demo verziju ***Phantasmagorie***, prvog interaktivnog filma po scenariju ***Roberte Vilijams*** (Roberta Williams). Naravno, nezaobilazni su bili i ***King's Quest 7*** i ***Space Quest 6***. „Virgin" je najavio ***The 11th Hour: The Sequel to the 7th Guest, Command & Conquer, Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge, Creature Shock, Lost Eden, H.A.W.C., Trancemission, Mech Commander***. „Domark" je predstavio ***World War II, Apache, Lords of Midnight***. „Impressions" je pokazao ***Breach 3, High Seas Trader, Powerhouse, Front Lines, Project USA***. Kod „Interplaya" su se mogli videti ***Cyberia***, CD-ROM verzije ***Sim Ant*** i ***Sim Earth, Descent, Stonekeep, Dungeon Master 2 The Legend of Skullkeep***. Giganti su mogli sebi dozvoliti skromnost - „Microprose" ***1944 Across the Rhine Armored Combat, Ultimate Football***, „Ocean" ***Inferno, Central Intelligence, Iron Angel***; „Origin" ***Wing Commander 3, Wings of Glory, BioForge***, „Psygnosis" ***Discworld, Novastorm, Ecstatica***.





Dark Forces

Štand firme „Maxis" je ovog puta krasio ***Sim City 2000*** sa dva dodatna proizvoda. ***Cities Of The World*** daje igraču mogucnost da izabere jedan od deset najpoznatijih gradova sveta i manipuliše njima. ***SC2000 Urban Renewal Kit*** je

King´s Quest 7



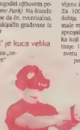
namenjen pre svega igračima *Sim Citya 2000* sa umetničkim darom, jer omogućava crtanje sopstvenih građevina i slika, koje je zatim moguće ukomponovati sa bilo kojim napravljenim gra-



dom Potpuno nova igra u Sim seriji zove se *Sim Tower* i postavlja igrača u ulogu upravnika nebodera. Početna količina novca je mala, a sa njom treba opremiti zgradu kako bi se zatim našli restorani, firme, ili pojedinci koji će iznajmljivati delove solitera Korisnici zgrade su animirani i svoju taktiku treba prilagoditi njihovom ponašanju i željama (kao *Theme Park*) Na štandu „Maxisa" se pričalo i o tome da će, eventualno, u budućnosti biti moguće uključiti građevine iz *Sim Tower* u *Sim City 2000*

Soba nam je mala al' je kuca velika

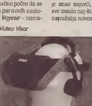
Verovatno najčudniji odnos „veličina štanda - važnost igre" ima „Lucas Arts" koji je na vrlo malom štandu prikazivao dve vrlo bitne igre *Dark Forces* je najnoviji deo „Star Wars" serije igara, u kome je potpuno izmenjeno izvođenje (nalik *Doomu),* kako bi se dobila prvoklasna igra koja će ponovo zapaliti igrače. Pored ove, manje-više, stare priče, „Lucas Arts" je prikazao i *Full Throttle*, 3D avanturu za zaljubljenike u motore Glavni lik je Ben, vođa bande motociklista kome je pogrešno pripisano ubistvo Bez svoje družine Ben treba da pronađe ko mu je smestio prljavu igru



VFX 1

Pošto je „Philipsov" CD-I konačno počeo da se nešto bolje prodaje, pojavio se i par novih naslova od kojih je najinteresantniji *Voyeur* - interaktivni političko-erotski triler Zadatak je sakupiti i spojiti delove video snimka koji dokazuje da grupa moćnih ljudi priprema zaveru protiv predsednika Inače, na šouu je bilo i dosta govora o CD-I kartici za PC

Video Visor



Virtuelno realni hardver

Što se hardverske strane šoua tiče, najvažniji su bili dodaci za *Virtual Reality* doživljaj Sledeća godina će, sudeći po ovom CES-u, biti presudna za VR jer je sve više proizvoda za kućnu upotrebu kojima cene vrtoglavo padaju Najvažnije prikazane kacige su *Video Visor, CyberMaxx* i *VFX1* *Video Visor* je za sada namenjen gledanju televizijskog programa i moguće ga je priključiti na video-rekorder Minimalne je mase i cene, ali za sada ne može da koristi kao VR kaciga za igre Međutim, u skorijoj budućnosti će se na tržištu pojaviti i dodatak koji će od nje učiniti standardni VR za igre *CyberMaxx* se takođe može povezati na video, a cena mu je između ostala dva takmaca *VFX1* deluje kao najozbiljniji kandidat za buduću kućnu VR kacigu, jer ga sem dobrih tehničkih karakteristika podržava i par velikih softverskih firmi čije će igre biti pravljene i u VR verzijama. Za 1000 dolara kupac dobija kacigu relativno male mase i *CyberPuck*, specijalnu vrstu džojstika koji omogućava kretanje i pucanje u VR svetu Trenutno tri igre podržavaju VFX1 - *Doom* („ID"), *Zephyr* („New World Computing") i *Inferno* („Ocean") *VFX1* poseduje u sebi dva kolor ekrana od 0,7 inča koji, kada se kaciga postavi na glavu, deluju ljudskom mozgu kao da gleda ekran velik 11 metara inače, *VFX1* nije moguće priključiti na video



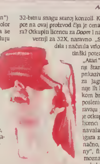
SimTower



Across The Rhine

Konzole, Atari i bižuterija

Pošto je igračko tržište SAD bazirano na igračkim konzolama, bilo je neminovno i prisustvo firmi „Nintendo" i „Sega" „Nintendo" je imao najveći, najluksuzniji, najšareniji i sve ostalo naj-štand Sem *Donkey Kong* igre, najvažnija novost ove firme je *Ultra 64*, pogađate, nova 64-bitna konzola koja bi trebalo da se pojavi „uskoro" Interesantno, „Sega" nije imala preveliki štand Sigurna u svoju trenutnu premoć nad „Nintendoom", ova firma je akcenat postavila na *Genesis 32X* dodatku, koji prikačen na standardnu Sega Genesis 16-bitnu konzolu daje 32-bitnu snagu staroj konzoli Kako navući kupce na ovaj proizvod čija je cena oko 200 dolara? Otkupiti licencu za *Doom* i napraviti samo u verziji za 32X, naravno „Sega" je to uradila i načinila vrlo mudar marketinški potez



CyberMaxx

„Atari" je imao omanji štand na kome je prikazivao nove igre za Jaguar. Nažalost, nije ih bilo baš u velikom broju, pa su zaposleni morali da uveravaju posetioce kako je otkupljeno mnoštvo licenci i da će uslediti navala prvoklasnih igara za Jaguar i konačno, „3DO Company", firma čija je famozna konzola trebalo da promeni igrački svet, pokušava i dalje da zavara potencijalne kupce kako je sve u najboljem redu Ukupan broj igara se popeo „čak" na 60, a potpisani su i ugovori o budućim licencama japanskih velikana „Konami", „Taito", „Capcom" i „Jaleco".

Uz malo sreće, reportažu o prolećnom CES-u 1995 čitaćete na vreme

Pripremio Aleksandar PETROVIC



Sve podatke za igrometar daju autori tekstova Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima Zato simbol kompjutera označava *opisanu* verziju koju je igrao autor teksta To, naravno, *ne znači* da opisana igra postoji samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva U haotičnom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o raspoloživim verzijama igre, ali kada ih imamo, *ispisane su* ispod igrometra

Crtež diskete predstavlja broj potrebnih disketa za isporuku igre i ima različite funkcije zavisno od vrste kompjutera Za Commodore 64 to je broj *disketnih strana*, za Amigu i Atari broj *disketa*, a za PC broj *disketa kompresovane igre*.

Konačna ocena igre *nije prosek* ocenjenih kategorija, već nezavisni podatak na skali od 1-100(%) Ostale ocenjene kategorije uslovljene su performansama kompjutera

- **grafika** dopadljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre,
- **zvuk** muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (količina, kvalitet),
- **igranje** funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju,

specijalne kategorije

- **atmosfera** - akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arkadne igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, borilačke, sportske, fudbalske, auto-moto i simulacije flipera),
- **scenario** - zaplet avantura, arkadnih avantura i FRP avantura, primaran za kvalitet igre,
- **realnost** - uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, upravljačkim simulacijama i istorijskim strategijama

TOP GEAR



Iako o prvom delu ove igre kod nas nije bilo mnogo reči zahvaljujući firmi „Gremlin Interactive" dobili smo njen nastavak koji odskače od igara sličnog žanra Karakterišu je raznovrsna grafika i jednostavnost igranja Mada je igra malo sporija nego konkurentske, ova mana ne kvari opšti utisak o njoj Igru smo dobili na dve diskete, zajedno sa detaljnim uputstvom na nekoliko jezika

Meniji su jednostavni i funkcionalni počev od glavnog, koji nudi standardne opcije - jedan ili dva igrača, kontrola težine i zvuka, nastavak stare i početak nove igre Biranjem igre za dva igrača, ekran u igri se deli pa prvi igrač kontroliše automobil na gornjoj, a drugi na donjoj polovini Za trku je ponuđeno šesnaest zemalja, po četiri staze u svakoj Staze se međusobno razlikuju po dužini, obliku, uslovima (kiša, magla, sunce) i raznim preprekama koje se nalaze na njima Osim prepreka, naravno, na stazi se može naći i pokoji dodatak, kao na primer trenutno ubrzanje, nitro i pare Većina smetala su sa niskom inteligencijom, pa ne bi trebalo da prave probleme ali ako postanu nezgodni uključite nitro pogon i ostavite ih da se guše u oblaku dima

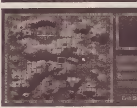
Pre svake trke je moguće nabaviti poneki dodatak, kao na primer bolji motor, me

RETRIBUTION

Svemirska simulacija pucačina *Retribution* je najnovije ostvarenje softverske firme „Gremlin Interactive", u poslednje vreme veoma akovne i kvalitetnih ostvarenja (*Desert Strike*, *Premier Manager 3* i *Jungle Strike* koji u trenutku pisanja ovog teksta još nije stigao u verziji za PC)

Retribution - The act of punishing or taking vengeance for wrongdoing, sin or injury (čin kažnjavanja ili osvete za nedelo, greh ili štetu)

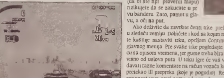




Radnja je smeštena u daleku 2396 godinu, vreme kada je na Zemlji i njenim kolonijama besneo rat koji je pretio istrebljenju celokupnog čovečanstva (malo nerealno jer je i sa današnjom tehnologijom moguće uništiti čovečanstvo za par sati) A onda iznenada „niotkuda" pojavljuju se Krelanci (Krellans) nova rasa koja se upliće u sukob i donosi mir Zahvaljujući novoj tehnologiji i razvijenoj medicini koju su doneli Krelanci ljudska rasa doživljava brz razvoj i prosperitet Međutim, delovi populacije ljudi u kolonijama naglo počinju neobjašnjivo da nestaju Ubrzo stvari postaju jasnije i do ljudske svesti dopire istina o njihovim „najvećim prijateljima" Pomoć koju su Krelan-



njač, gume, čak je moguće i prefarbati kola, ako vam to nešto znači. Predlažemo da prvo uštedite za kupovinu boljeg motora, a onda dolaze na red ostale stvari. Nemojte kupovati bolje motore, a da ne menjate menjač jer time ne dobijate veće ubrzanje, već samo maksimalnu brzinu. Komande u igri su svedene na upravljanje (levo i desno), ubrzavanje (pucanje), kočenje (dole) i paljenje nitroa sa 'Space'. Ekran u igri je snabdeven indikatorima brzine, broja obrtaja, količine preostalih nitroa, oštećenjima, mapom staze i sličnim sitnicama, ali svaki put kada skrenete pogled za trenutak (da bi ste npr. proverili mapu) rizikujete da se zakucate u prvu banderu. Zato, pamet u glavu, a oči na put.





Ako doživite da završite četiri trke prelazite u sledeću zemlju. Dobićete i kod sa kojim možete kasnije nastaviti trku, opcijom Continue iz glavnog menija. Pre svake trke pogledajte slićicu sa opisom vremena, jer gume treba birati zavisno od uslova puta. U toku igre će vaš vozač davati razne komentare na račun vozača koje je pretekao ili prepreka (koje je pogodio). Realna opasnost vam preti samo od prva dva vozača, dok su ostali samo pokretna smetala.

Dragan LALIĆ

A1200		8	8
2		9	8

Igra postoji i u verzijama za A600 i CD32

Originalni softver dobili smo od izdavačke firme „Gremlin Interactive"



...ci uputili Zemljanima u trenutku najverovatnijeg uništenja ljudske rase nije bila nesebična. Okončanjem međusobnog ratovanja ljudi su postali farma proteina kojima se hrani civilizacija Krelanaca. Naravno, posle ovog otkrića pakt sa Krelancima se raskida i počinje nova borba za opstanak ljudske rase. Ovo je ukratko surova priča koju ćete imati prilike da vidite u desetominutnom animiranom introu.

Sama igra najviše podseća na neprevaziđeni *Comanche* firme „Nova Logic" i neuspeli pokušaj kopiranja grafike iz igre *Cyberace*. Borba je organizovana u jedanaest glavnih kampanja sa po 50 misija koje treba da izvršite i ubedite Krelance da potraže hranu na nekom drugom mestu. Planinski predeli iznad kojih letite u svom svemirskom lovcu neodoljivo podsećaju na one u pomenutom *Comancheu* i urađeni su na zavidnom nivou. Upravljanje je takođe svedeno na najosnovnije radnje i sve je podređeno dobroj pucnjavi laserima i raketama. Neprijatelja ima u neograničenoj količini i biće vam potrebna fantastična koncetracija da ih sve potamanite i uspešno završite zadatu misiju. Ipak, za razliku od svemirskih pucačina tipa *X-Wing* i *Wing Commander* kao i klasičnih simulacija letenja ovog veka, u *Retributionu* je pokretljivost letelice praktično moguća samo u dve dimenzije (nema lupinga). To obara utisak manevrisanja savremenom svemirskom letelicom na nivo jednog helikoptera (što u igri *Comanche* nije bila mana), ali se može smatrati jedinom slabijom tačkom ipak sasvim solidne pucačine.

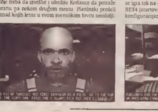
Retribution (navodno) radi već na 386-ici sa 4 MB RAM-a, kada bi trebala da se startuje komandom RET4, ali naše iskustvo je da se igra tek na 486-ici sa 8 MB RAM-a startovala sa RET4 (startovanje sa RET8 nismo probali na jačim konfiguracijama). Instalacija igre sa CD-a traje oko minut i poješće vam 16 MB na hard disku. Deo od oko 100 MB ostaće na CD-u odakle se izvodi veliki deo igre. Disketna verzija igre se spominje u press materijalu koji smo dobili od firme

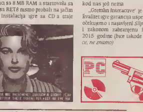


„Gremlin Interactive" i navodno je puštena na tržište istovremeno sa CD ROM verzijom. Za sada je kod nas još nema.

„Gremlin Interactive" je još jednom pokazao da je kvalitet igre garancija uspeha. Zato sa nestrpljenjem očekujemo i najavljeni *Slipstream*, izuzetno opasnu i zakonom zabranjenu futurističku uličnu trku 2015. godine (biće takođe i disketne verzije, ali *kad će, ne znamo*).

Goran KRSMANOVIĆ





PC		8	8
		7	8

Master Of Magic

Slavni *Civilization* dobio je i svoj drugi nezvanični nastavak. Nakon igre *Colonization* sada se pojavio i *Master Of Magic* takođe pod okriljem „Microprosea". Ovaj put radnja igre se odvija par milenijuma ranije, u srednjem veku kada su svetom vladali čarobnjaci i hrabri vitezovi. Kako to i sam naslov igre kaže, cilj je postati gospodar čarobnjaka, odnosno pokoriti ili uništiti ostale čarobnjake protivnike i zavladati čitavom Zemljom.

Nakon što odgledate veoma lepo urađen uvod u igru i prođete kroz glavni meni koji sadrži standardne opcije (otpočinjanje nove igre, učitavanje stare igre ili izlazak u DOS) naći ćete se u početnom meniju u kome birate jednog od četrnest čarobnjaka, rasu, boju zastave i broj protivnika, težinu igre i veličinu zemlje na kojoj će se igra odvijati.

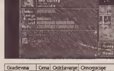


Ekran na kome se odvija igra je kao u *Civilizationu*. U sredini ekrana se nalazi zumirani deo zemljišta na kome se igra odvija, u gornjem delu ekrana nalaze se komandne opcije dok se u desnom delu ekrana nalazi mapa sveta i još par pokazatelja koje ćemo opisati kasnije. Što se tiče komandnih opcija u vrhu ekrana, one su neobične.

● **Game** - ustaljena opcija kojom možete snimiti ili učitati igru i izaći iz igre.

● **Spells** - tokom igre bićete prinuđeni da otkrivate nove, naprednije čini (kao što je to bio slučaj sa naukom u *Civilizationu*) kako bi vaša država bila u koraku sa državama drugih čarobnjaka. Ovde možete videti spisak i karakteristike otkrivenih čini.

● **Armies** - daje spisak svih vaših vojnih jedinica, njihovo stanje pripravnosti i borbene gotovosti kao i predmete koje poseduje svaka jedinica.

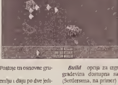


● **Cities** - daje spisak svih vaših gradova, stanje i broj stanovništva u njima, sirovine i rezerve koje grad poseduje, stepen razvitka grada i njegove proizvodnje kao i koliki je prihod poreza od njega.

● **Magic** - najobimnija i najvažnija opcija koja sadrži masu drugih podopcija. Ovde možete odrediti koliki će biti stepen proizvodnje magija, stepen otkrivanja novih čini kao i stepen otkrivanja novih borilačkih veština. Imajte u vidu da su poeni koji dodeljujete nekoj od ovih disciplina ograničeni, pa ako, na primer, povećate proizvodnu magije stepen razvitka ostalih disciplina će se smanjiti. Magije možete dobiti i na drugi način, pretvaranjem zlata u magiju opcijom *Alchemy*. Ovde još možete videti dostignuća drugih čarobnjake i u kakvim ste odnosima sa istim.

● **Info** - niz podopcija koje govore o trenutnom stanju u vašoj državi, postignutim uspesima i sl. Ovde je i veoma važna opcija za kontrolu stope poreza u vašim gradovima (Tax).

● **Plane** - daje izgled zemljišta.



Na početku igre imate samo jedan grad i jednu vojnu jedinicu. Ekran grada u koji ulazite pritiskom na desno dugme miša je veoma sličan onome iz *Civilizationa*. U njemu možete, u gornjem levom uglu, videti trenutno stanje građana (koliko ih je i šta rade). Postoje tri osnovne grupe građana:

Farmers - farmeri obrađuju zemlju i daju po dve jedinice hrane i pola jedinice proizvoda u svakom potezu.
Workers - radnici rade u postrojenjima i daju po dve jedinice proizvoda u svakom potezu.
Rebels - buntovnici, nezadovoljni građani koji ništa ne rade i podstiču nemire.

Na ekranu ispod ovoga možete videti stanje sirovina u gradu i stepen proizvodnje, dok u prozoru desno od njega možete videti geografski položaj grada.



U donjem desnom uglu ekrana možete videti šta se trenutno proizvodi u gradu, a u prozoru iznad njega stanje vojnih jedinica koje se nalaze u gradu. Najveći prozor nalazi se u donjem levom uglu ekrana i u njemu možete videti sliku grada. On na početku ima četiri osnovne građevine:

Fortress - matična tvrđava
Summoning Circle - religiozno mesto na kojem dozivate svoje magijske moći
Builders Hall - zgrada pomoću koje gradite sve ostale građevine u gradu
Barracks - proizvodnja najprostijih vojnih jedinica (Spearmena i Swordsmena) i Settlersa

Svaka građevina koju izgradite ima svoju svrhu koju možete videti u tabeli. Klikom na neku jedinicu dobijate meni koji sadrži četiri opcije za naređenja:

Wait - da čeka sledeći potez
Patrol - da patrolira u okolini kako vas neprijatelj ne bi iznenadio neočekivanim napadom

Build - opcija za izgrađivanje objekata i drugih građevina dostupna samo pojedinim jedinicama (Settlersima, na primer)

Done - nakon što nekoj jedinici izdate željena naređenja, ovom opcijom prelazite na sledeću.

Svoje vojne jedinice možete ujedinjavati i razdvajati po želji, kako biste što lakše izvojevali pobedu nad neprijateljem. Pored Settlersa i ostalih civilnih jedinica koje služe za miroljubive svrhe, postoje čak tri kategorije vojnih jedinica. Obične vojne jedinice proizvodite u svojim gradovima. Dobri su borci, ali ne mogu da koriste čini. Magične jedinice takođe proizvodite u gradovima, ali samo kada imate dovoljno magije za to. To su duhovi i druge karakondžule, inače veoma jake jedinice koju mogu da koriste sve čini koje ste otkrili. Treću kategoriju vojnih jedinica, heroje, ne možete proizvoditi već je jedini način da ih dobijete oslobađanje iz zatočeništva. Naime, tokom igre nailazićete na mnoge začarane i napuštene dvorce i hramove u kojima je najčešće zatočen neki heroj. Ukoliko ga oslobodite, on će vam se rado pridružiti. Ni heroji ne mogu da koriste čini, ali su zato izvrsni borci.

Obične vojne jedinice i heroji zahtevaju određenu količinu hrane kako ne bi pomrli

Građevina	Cena	Održavanje	Omogućuje	Svrha
Trade Goods	0	0	-	pretvara 2 jedinice proizvoda u 1 zlatnu polugu
Housing	0	0	-	povećava rast populacije grada
Armory	80	2	proizvodnja unapređenih vojnih jedinica	dozvoljava držanje oružja u gradu
Stables	80	2	proizvodnja jedinica sa konjima	dozvoljava držanje divljih životinja u gradu
Sawmill	100	2	pretvara drvo u oruđe i povećava proizvodnju šume za 25%	dozvoljava izgradnju drvenih zgrada i jedinica koje koriste drvo
Library	60	1	dodaje 2 poena pri otkrivanju novih čini	dozvoljava izgradnju hrama
Shrine	100	1	+1 poen za proizvodnju i jedan nezadovoljan građanin manje	-
Marketplace	100	1	povećava porez za 50%	dozvoljava izgradnju banke i prodavnice
Granary	40	1	+2 jedinice hrane i +20 ljudi u svakom potezu	dozvoljava izgradnju prodavnice
Miners Guild	300	3	povećava proizvodnju i mineralne izvore za 50%	dozvoljava izgradnju Mechanicians Guilda
City Walls	150	2		bonus pri odbrani

od gladi i određenu količinu novca kojim plaćate njihovu najamninu u svakom potezu. Što se magičnih jedinica tiče, za njihovo održavanje potrebna je samo određena količina magije. Ukoliko vam ponestane nekog od ovih materijala jedinice će početi da vas napuštaju, a građani u gradovima će postati nezadovoljni.

Pri sukobu dve jedinice prikazuju se vaše i neprijateljske jedinice i bojno polje iz ptičje perspektive (kao u *Master of Orion)* i bitka započinje. Ovde svojim jedinicama izdajete komande preko šest opcija u dnu ekrana.

Spell korišćenje otkrivenih čini, opcija dostupna samo magičnim jedinicama.

Info statistika trenutnog razvoja bitke.

Flee - bežanje glavom bez obzira.

Wait - naređujete izabranoj jedinici da ništa ne uradi do sledećeg poteza.

Auto prepuštate kompjuteru da završi bitku i pokaže vam ishod.

Done - opcija kojom završavate potez.

Tehnički, igra je veoma dobro urađena. Nažalost, zbog kompleksnosti prilično se sporo učitava na 386-ici, tako da ćete u potpunosti uživati tek ako posedujete neki brži računar. Trebaće vam par sati dok se naviknete, ali se nakon toga nećete odlepiti od svog monitora dok ne postanete vrhovni čarobnjak.

Možemo konstatovati da je ova godina prošla u znaku *Civilizationa*. Sličan način igranja sadrže čak četiri igre, sve pod okriljem „Microprosea": *Civilization for Windows* (poboljšana verzija *Civilizationa*), *Master Of Orion (Civilization* u svemiru), *Colonization* („zvanični" nastavak *Colonizationa)* i sada *Master Of Magic*. Pa ipak, slava *Civilizationa* ostala je nepomućena.

Nikola ALTIPARMAKOV



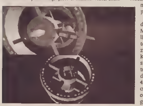
Microsoft Space Simulator

Vodič kroz našu galaksiju za prave zaljubljenike u nebeska prostranstva

Holivudska industrija takozvanih SF filmova potpuno je izvitoperila način na koji prosečan konzument istih stvara sopstvenu sliku svemira. Ako danas nekog klinca pitate šta je svemir, on će vam reći da je to velika crna šupljina kroz koju jezde TIE Fighteri i slične napasti i jedni druge raznose u paramparčad. Iz toga u stvari, sledi definicija svemira kao vojnog poligona - rat se može voditi u pustinji, u planinama, džunglama, a ponajbolje u svemiru. Međutim, postoji li uopšte svemir bez rata? Svaki holivudski maloumnik sigurno bi vam dao odrečan odgovor. Sva sreća, Holivud je ipak daleko, čak i za pojedine Amerikance, poput onih koji vode četvrtu kompaniju po snazi u svetu zvanu „Microsoft".

Nažalost manjine, koja je ipak uspela da očuva zdrav razum, softversko tržište potpuno prati trendove u filmskoj industriji. Jeste li nekada videli neku svemirsku igru u kojoj se ne ispaljuje ni jedan metak? Naravno da niste. Mnogi od vas se verovatno pitaju kakav bi bio njen smisao. Čak i autor ovih redova, koji je godinama s predumišljajem tražio takve igre, može da se seti samo jedne *Halley Project*, koju je 1986. izdao „Mindscape" u verziji za Amigu. Zato ovaj program možemo smatrati dalekim pretkom *Space Simulatora* koji vam danas predstavljamo. Dakle, ako su „Ratovi Zvezda" za vas vrhunac svemirske avanture, ne postoji nikakav razlog da nastavite sa čitanjem ovog članka. Ukoliko vašem senzibilitetu mnogo više prija „Odiseja u Svemiru 2001/10", *Microsoft Space Simulator* je program koji ste celog života čekali.





Program stiže na 3 diskete koje će se jako dugo instalirati, pri čemu će „pojesti" oko 15 MB vašeg hard diska (puno silnih fajlova). Prilikom instalacije ili kasnije kroz **Setup**, možete da se opredelite hoćete li iskoristiti punu rezoluciju (800 x 600), ili ćete od toga odustati u korist brzine animacije. U najvišoj rezoluciji kosmički ambijent će vas ostaviti bez daha, ali ćete, recimo, na 486/40 imati 2-4 kadra u sekundi. Kompromisno rešenje je rezolucija 640 x 400, dok ljubiteljima brzine animacije (i vlasnicima 386-ica) ostaje 320 x 400. Nakon što se opredelite, uz zvuke bečkog valcera (šta bi drugo?), predstava počinje.

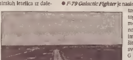
Kada prvi put učitate program, pred vama se pojavljuje futurističká letelica za koju ćete kasnije saznati da se zove Galactic Explorer. Tu je i orbitalna stanica u čijoj blizini je „usidrena", a u pozadini majka Zemljica, upravo onako kako ste navikli da je vidite na fotografijama iz kosmosa: daleka kopna i okeani, filovani raštrkanim, neravnomernim oblačićima. Videvši taj nadahnjujući prizor, zapitaćete se: Šta ja ovde radim, kakav je ovo program uopšte, kako se njime upravlja? Da biste pronašli odgovore, objasniću vam ukratko šta je, u stvari, *Space Simulator*.

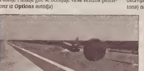
Teško da bi se ovaj program uopšte mogao okarakterisati kao igra. U njegovoj izradi korišćeno je 90% egzaktnih naučnih podataka začinjenih zanemarljivim ostatkom mašte. Prostor u kome se sve odvija jeste naša galaksija, tek kroz *Space Simulator* spoznaćete nepojmljive razmere tog prostora. Čak i kada biste leteli brzinom svetlosti, životni vek ne bi bio dovoljan da stignete dalje od najbližih zvezda. Međutim, vaše neposredno okruženje ipak je naš Sunčev sistem, čiji su svi elementi fascinantno precizno predstavljeni u programu, kako astrofizički (putanje planeta, prirodnih satelita, asteroida, kometa, brzine i smera rotacije, sile gravitacije, gustine atmosfere, itd.) tako i grafički (korišćeni su svi raspoloživi snimci napravljeni pomoću teleskopa i svemirskih sondi, kako bi se dobio fotokvalitet nebeskih tela). Potpuno pridržavanje fizičkih zakonitosti u programu čak ide dotle da će, recimo, sila gravitacije neke planete imati značajnog uticaja na promenu smera kretanja vaše letelice ukoliko prođete suviše blizu, ili će, kod nebeskih tela sa gustom atmosferom, prebrz ulazak u istu dovesti do



sagorevanja letelice Mašta autora programa došla je do izražaja pre svega po pitanju elemenata za koje danas još uvek nema dovoljno preciznih podataka planeta u drugim zvezdanim sistemima, kao i izgleda i karakteristika svemirskih letelica iz daleke budućnosti

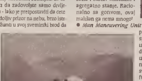
Postoje dva osnovna modusa korišćenja ovog programa Free Flight i Observatory U *Free Flight* modu možete slobodno leteti svemirom u odabranoj letelici, pristajati na svemirske stanice, spuštati se na planete i satelite, ili pak odabrati neku od mnogobrojnih snimljenih situacija koje vas dovode u specifičan položaj (konvoj iz Sunčevog sistema je stigao u sistem zvezde Alfa Centauri) ili istorijski trenutak (spuštanje Apolla na Mesec) i stavljaju vas pred konkretne probleme (presresti teretni brod koji je ispao iz orbite i sprečiti ga da padne na Zemlju) Postoje i misije gde se ocenjuje vaša veština (*Missions* iz **Options** menija)





Observatory mod omogućava da sa fiksne stajne tačke na površini bilo kog nebeskog tela posmatrate nebo teleskopom koji ima uvećanje do 32767 puta Na Zemlji je unapred definisano par desetina lokacija (možete je odrediti i davanjem geografskih koordinata), kao i po jedan lokalitet na Mesecu (sletište Apolla) i Marsu (lokacija buduće baze) Ako vam pomenuto uvećanje nije dovoljno za posmatranje pojedinih nebeskih tela (npr Plutona i njegovog meseca Harona), dovoljno je da svoju „opservatoriju" preselite negde bliže (npr na Neptun) Međutim, sumnjam da ćete pustolovni duh moći da zadovoljite samo divljenjem nebeskim slikama - lako je pretpostaviti da ćete kada ugledate neki neodoljiv prizor na nebu, brzo istrčati iz opservatorije i požuriti u svoj svemirski brod da dotičnu pojavu osmotrite izbliza Zato ćemo sada objasniti čime sve možete da letite i kako

U *Space Simulatoru* možete se sresti sa letelicama iz prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Shodno tome vaše delanje može biti rekonstrukcija proteklih ili aktuelnih svemirskih misija (let Apolla na Mesec ili put spejs-šatla u Zemljinu orbitu), ili improvizacija na temu dostignuća narednih vekova Šta je Apollo ili spejs-šatl znate, pa vas neću zamarati sa opisom Letelice budućnosti su sledeće



● *Galactic Explorer* je osnovni brod kojim će se u narednim vekovima istraživati svemir Prostran, omogućava normalan život velikom broju članova posade tokom dugog niza godina, idealan za tu namenu Srednje brz, omogućava da se do najbližih zvezda stigne za „samo" nekoliko stotina zemaljskih godina

● *F-79 Galactic Fighter* je naslednik današnjih Fantoma i MiGova I pored toga što je opremljen moćnim projektilima nove generacije, nećete imati na šta da ih utrošite. Mali, pokretljiv, sa svojim ubrzanjem od 8 G može da pretekne svaku letelicu (s tim što, kada su kosmička merila u pitanju, „preticanje" može trajati i stotinak godina) Za razliku od ostalih brodova, sposoban je za ulazak u atmosferu i spuštanje na površinu

● *Zender Freighter* je univerzalni kosmički teretnjak. Jeste da je spor, ali mu modularna koncepcija omogućava da na „turneji" po udaljenim sistemima ostavlja teret (kojeg ukupno može poneti oko 1000 tona) na više mesta

● *Bussard Ram-Jet* je letelica neobičnog, izduženog oblika, pravi šampion kada je ušteda goriva u pitanju Tajna je u tome što, kada jednom dostigne značajan postotak brzine svetlosti kao gorivo može da koristi vodonik u međuzvezdanom prostoru

● *Callisto* je misteriozan, nesvakidašnji interstelarni brod pronađen u orbiti oko istoimenog Jupiterovog meseca Mali je brz, a možda se u njemu krije i Osmi putnik, ko zna?

● *All Terrain Lander* je letelica koja izgleda kao malo ulepšani i tehnološki usavršeni spejs šatl („sportski" model za 2155 godinu?) U svom hangaru je nose svi veći brodovi, a možete je izvući na svetlo dana (odnosno pomrčinu kosmosa) komandom *Deploy Lander* iz **Flight** menija Namenjen je spuštanju na površinu svih vrsta nebeskih tela, bez obzira na gustinu i sastav atmosfere i agregatno stanje. Racionalno sa gorivom, ovaj mališan ga nema mnogo!



● *Man Maneuvering Unit (MMU)* ste već puno puta videli na misijama spejs šatla Možete ga iskoristiti da izvedete džukca (mada još nisu izmislili Dog Maneuvering Unit) u šetnju po svežem vakuumu štraftom od svemirskog broda do orbitalne stanice (pod uslovom da se niste „usidrili" na udaljenosti od više desetina hiljada kilometara) Šalu na stranu, ovaj pogonski mehanizam je nezamenljiv u svakoj šetnji svemirom, a njegovu demonstraciju možete videti ako aktivirate situaciju **Jaunt**.

Samo upravljanje brodovima je onoliko komplikovano koliko je teško držati u glavi uticaje svih fizičkih sila koje na njega deluju (gravitacija, inercija, ubrzanje, centrifugalna sila, itd) Istina, imate punu kontrolu nad potiskom glavnog, kao i 6 manevarskih motora i 6 rotacionih mlaznica, ali je njihova savršena koordinacija, naročito u fazama priključivanja na orbitalne stanice ili proračunu neophodne tangentne i radijalne brzine pri zauzimanju orbite, stvar dugotrajne vežbe i gotovo da prevazilazi kapacitete ljudskog mozga Ali, ne brinite, ništa neće biti komplikovanije nego što bi vam prijalo - na raspolaganju vam je moćan brodski kompjuter koji sa savršenom preciznošću izvodi i najkomplikovanije manevre Treba samo da mu zadate koordinate i da se zavalite u fotelju i uz zvuke „Lepog plavog Dunava" uživate u plavetnilu Atlantika ispod vas



Udaljenost prilikom kretanja kroz svemir meri se u odnosu na referentnu tačku navedenu u polju **Reference** na komandnoj tabli, koja može biti bilo šta zvezda, planeta, satelit, orbitalna stanica, svemirski brod Brzina se takođe može meriti u odnosu na nju (pazite na obe komponente prilikom sletanja), ili linearno U donjem levom uglu komandne table imate sat koji meri Griničko vreme, koje može proticati realno, ubrzano (čak i po više stotina godina u sekundi) ili usporeno. Flight Computer kod dužih operacija automatski ubrzava protok vremena, kako vaše kosti ne bi u stolici dočekale pojavu hologramske verzije *Space Simulatora* br 2000xxxx za džepni nuklearni transpjuter

Dva paralelna pogleda na ekranu, svaki sa po tri varijante koje se mogu štelovati po želji, plus mapa, omogućiće vam da svaki manevar posmatrate upravo iz onih uglova koji vam daju nezaboravan svemirski doživljaj koji ćete moći da prepričavate unucima *(Ali deda, nije to ništa, da vidiš šta ja imam na najnovijem modelu Game Boya!)* S obzirom da ovaj program poseduje impresivan Help meni koji će detaljno odgovoriti na svako vaše šta, kako, gde i zašto (uključujući pregledan spisak komandi sa tastature) sada sa zadovoljstvom mogu da izbegnem da ovaj članak zauzme pola broja, i da vas već jako nestrpljive prepustim uranjanju u veliko crno (za neupućene svemir)

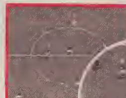
Aleksandar VELJKOVIĆ



FOOTBALL GLORY

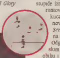
Zamislite simulaciju fudbala u kojoj možete da bijete sudiju, da se tučete i koškate sa ostalim igračima zbog nepravedno dosuđenog faula ili nečeg sličnog, da igrate sve moguće evropske (klupske i reprezentacijske) kupove, da birate sve timove koji su danas aktuelni i uz to još da sve to zajedno liči, kako atmosferom tako i izgledom, na *Sensible Soccer!* Pomislićete da je reč o nekom novom projektu firme „Sensible Software", ali se grdno varate! Pred vama a bogami i nama posle par meseci iščekivanja, konačno se pojavio prvenac hrvatskog programerskog tima „Croteam", u obliku simulacije fudbala pod nazivom *Football Glory*

Kao i svaka dobra simulacija fudbala tako i ova u glavnom meniju donosi pregršt zanimljivih opcija, mahom standardnih, od biranja načina upravljanja, zvučnih efekata, vrste terena, godišnjeg doba, trajanja utakmice pa sve do uvežbavanja slobodnih udaraca, penala i kornera Zbog ograničenosti prostora u listu kao i jasnoće opcija nećemo se zadržavati na njihovom opisivanju, nego ćemo pokušati malo više da vam dočaramo atmosferu koju *Football Glory* donosi sa sobom





Prvo što se uočava po startovanju utakmice jeste to da je izgled ekrana gotovo identičan onom iz *Sensible Soccera* Međutim, kada već budete pomislili da je ovo samo još jedan plagijat legendarne igre na stupiće iznenađenja koja će vas garantovano naterati da ostanete „prikucani" za ekran monitora Koje su to novine doprinele da se jedan zagriženi igrač *Sensible Soccera* odrekne svoga čeda i pređe na novu igru koja uzgred izgleda kao stara? Odgovor bi trebalo potražiti u tzv nefudbalskim osobinama koje *Football Glory* donosi u obilju i tako na neki način prikriva neoriginalnost u izgledu i načinu igranja





Utakmica je počela, pravite grub faul, sudija dotrčava (da konačno se tokom meča vidi i on) sa crvenim kartonom u ruci, nastupa verbalna prepirka sa sudijom u stilu *ti ćeš meni majku* a onda dolazi na red fizički obračun(!) u kome jadnog sudi- ju možete juriti po celom terenu sve dok ga ne uhvatite i pokažete ko je bio u pravu Posebnu pažnju obratite na vapaje sirotog sudije dok ga budete mlatili

Sledeći novitet ogleda se u tome što prilikom degažiranja golman ne mora stajati na mestu gde je uhvatio loptu, već ga slobodno možete pomerati po šesnaestercu, naravno, pazeći da ne izađete van i napravite indirekt, čime je znatno poboljšana kontrola dodavanja lopte od strane golmana

Ni povrede igrača više nisu iste Naime, kada se neki od igrača povredi, smesta će da padne na zemlju i početi da kuka u stilu *Jao, majko, što me rodi!* i onda će na teren utrčati klupski lekar, mrzovoljno klimati glavom, poprskati igrača sprejom protiv bolova ili, u najgorem slučaju pozvati bolničare da ga iznesu na nosilima Priznaćete zgodan predah u toku utakmice, naročito ako treba malo da konsolidujete redove Program poseduje još mnogo novina koje zbog zanimljivosti nećemo otkriti

Svi oni koji su voleli *Sensible Soccer* voleće i *Football Glory* U suštini, način igranja kao i pogled tokom igranja ostali su isti, samo su pridodate neke estetske izmene koje doprinose boljoj atmosferi i raspoloženju Naravno, nema ništa bolje nego kada se nešto vidi sopstvenim očima zato trk po kopiju i napred na uživanje! Još kad znate da igra odlično radi i sa hard diska ...

Vladimir PISODOROV



Igra postoji i u verziji za A500

Pinkie

U proteklih par meseci platformske igre su doživele pravu nezadrživu ekspanziju na svim tipovima kompjutera, gde je svaka sledeća težila da bude ili tehnički što bolja, ili sa što boljom idejnom podlogom (ili oba) Nova u nizu je *Pinkie* simpatična sakupljačka platforma sa nedefinisanim ružičastim likom u glavnoj ulozi za koga samo programeri „Scott Williams Gamesa" znaju šta predstavlja

Pinkie ne spada u kategoriju platformi koje imaju veliku početnu privlačnost sa mega šarenom grafikom ili digitalizovanim zvukom zbog kojih je i 1 MB memorije premali prostor Do pravih kvaliteta i one klasične zaraznosti dolazi se tek posle nekog vremena što zbog malo veće kompleksnosti, što zbog velikog broja „caka" koje se vremenom otkrivaju, držeći tenziju stalno na nivou Kada se tome doda i činjenica da su svi nivoi vrlo inteligentno osmišljeni tako da nekad predstavljaju i pravi logički problem, dobijaju se svi preduslovi za jednu kvalitetnu i nadasve svestranu igru

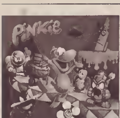
Simpatična ružičasta kreatura Pinki *(koji verovatno nikad nije video Tita, prim ur)*, ima za zadatak da kroz pet nivoa podeljenih na mnoštvo delova spase određen broj još neispiljenih jaja (valjda su mu to mladi rođaci) Na svakom nivou se nalazi po tri jajeta koja prvo treba naći zatim ih pokupiti i doneti do smešnog vozila kojim se Pinki voza unaokolo Za prelazak na sledeći nivo dovoljno je pokupiti samo jedno jaje

Pomenuto vozilo ima nekoliko važnih funkcija Prva je za vas, slično liftu, podiže do visokih platformi na koje ne možete naskočiti (gde se po pravilu nalaze jaja), što se izvodi pomeranjem palice nagore dok sedite u vozilu Kada se snabdete nekim dodatkom, kao što je recimo bokserska rukavica kojom se vrši razbijanje šarenih cigli koje često ograđuju traženo jaje, on se ugrađuje u vozilo i tada se aktivira pritiskom na pucanje. Izlazak iz vozila se ostvaruje kombinacijom gore + pucanje

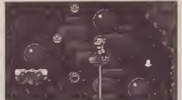


Pre početka svakog nivoa, prikazaće se mapa sa ucrtanim putanjama kojima se možete kretati, a koje se sa svakim završenim zadatkom sve više proširuju pa i račvaju (nešto slično smo imali u igri *Mr Nutz)* Po mapi se možete kretati i unazad, što je od naročitog značaja kada, na primer izgubite vozilo ili neki život U prvom slučaju potrebno je samo da odete do prve lokacije na koju se Pinki spustio svojom letilicom i dobićete novi monoročkaš, a tu se, takođe, može snabdeti i raznim potrepštinama (kao što je pomenuta rukavica brže kretanje vozila i slično) Životi se obnavljaju sakupljanjem Pinkijevog lika, kojih u velikom broju ima na prvom nivou svakog sveta, pa je uvek moguće vratiti se na njega i popuniti broj života

Kada pronađete jaje i pokupite ga pritiskom na pucanje, treba biti naročito pažljiv da ne padnete sa veće visine jer će ljuska na jajetu popustiti i ono će dobiti „noge" tj



Nepnjateljski nastrojenl likovi javljaju je u različitim oblicima (očigledan plod mašte programera-sociopate) One koji nemaju nikakve šiljke na sebi ili nešto slično što deluje preteće se mogu nagaziti l tako onesposobiti na neko vreme Svaki frontalan bliski susret rezultira gubitkom života pa je najpametnije izbegavati dlrektne sukobe. Neki od protivnika imaju caku kojom vas Iznenade kad se najmanje nadate kao što to rade račići na prvom svetu koji, kada krenete da ih prignječite, izbacuju bodlje Tada je vec kasno da se predomislite Kada se nađete u podvodnoj sredini, treba voditi računa o skali energije u donjem središnjem delu ekrana koja se dužim boravkom pod vodom ili pri dodiru sa nepnjateljem drastično skraćuje kao i na jake vodene struje, koje ce vas, ne budete li bili oprezni, će sto koštati života



skakutace tamo-amo, što značajno otežava njegovo hvatanje (tada ga najpre treba nagaziti, što će ga neko vreme ošamutiti) Inače, pad sa velike visine kada Pinki ne nosi nikakav predmet nije opasan, osim što rezultuje blagom kontuzijom, kada mu je potrebno neko vreme da se pribere (uz simpatično drmusanje glave) Kada sa jajetom u naručju dodete do vozila, treba pritisnuti pucanje i tako ga smestiti na sigurno Za završetak nivoa potrebno je još samo naci izlaz koji je obeležen strelicom nadole i pritisnuti dole + pucanje

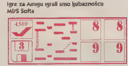


Od predmeta koje treba sakupljati najznačajnije je cvece (nalik kamilici) Ono predstavlja novac (?) kojim se obavlja kupovina u prodavnici Nekada treba udariti glavom šarene kockice iz kojih onda ispadaju cvećke u velikim količinama, tako da nećete imati „finansijskih" problema

Sa strane tehničkih osobina, *Pinkie* je sasvim solidno urađen, sa lepom i šarenom grafikom duhovitom (mada ne i preterano kompleksnom) animacijom i solidnom zvučnom podlogom Na nekim nivoima postoji i lelujajuća aktivna pozadina koja stvara zaista lep efekat Dušu dalo za spasioca mlade generacije intergalaktičkih pilića

Gradimir JOKSIMOVIC
Dušan KATILOVIC

Igre za Amigu igrali smo ljubaznošcu M&S Softa



Battle Bugs







Kao i svaki put, „Sierra" nam je na tržište igara donela nešto novo i neobično *Battle Bugs* je igra koju će rado igrati svi ljubitelji bubica

U početnom meniju, **Enlistment Office** prozoru, unosite svoje ime Ukoliko je lista popunjena, moraćete da se poslužite *Retire* komandom koja služi za otpuštanje generala Možete da igrate protiv svog druga (General vs General) ili protiv kompjutera Potom odlazite u novi prozor, sa solidnim brojem opcija koje će vam pomoći oko startovanja igre i načina na koji želite da igrate *Choose Battle* imate mogućnost biranja bitaka Kad odaberete bitku, možete podešavati vreme za koje morate da izvršite zadatak, *Review Decorations* - pregled odlikovanja stečenih uspešnom igrom *Resume Saved Campaign* - nastavljanje snimljene bitke, *Begin Campaign* - start. *Enlistment Office* povratak u prethodni prozor, *Exit* - izlazak iz igre Animacija koja usledi posle izbora bitke ima dve funkcije da vas nasmeje i zabavi i da vam objasni zadatak

U toku igre susretačete se sa različitim insektima Od nivoa do nivoa neki od njih biće na vašoj strani, a neki na protivničkoj *Ant* (mrav) je brz pešadinac i može jako bacati bombe i kamenje *Spider* (pauk) uvek napada u jatu i ozbiljan je protivnik. *Lightning Bug* (svitac) pripada klasi modernih insekata, odličan je borac Jači je od komarca, ali znatno slabiji od pčele *Praying Mantis* (bogomoljka) ima izvanredno mocan napad Takođe je dobar u odbrani od bilo koje bube *Cockroach* (bubašvaba) je veoma jak odbrambeni borac i imuna je na otrov i druga opasna oružja *Grasshopper* (skakavac) je jak skakač sa modernom tehnikom napada i odbrane Insekata ima još, ali bilo bi zamorno nabrajati ih sve

Da biste bubi dodelili neki zadatak, morate prvo da kliknete na nju, a zatim da izaberete neku od opcija iz menija koji će se potom pojaviti Da biste, recimo, bacili bombu, prvo morate da selektujete Boška Bubu a zatim neprijatelja na kojeg želite da se baci bomba Veoma je važno da upoznate naoružanje i predmete koji su vam na raspolaganju *Firecracker* pravljen je na



osnovu novih tehnologijskih ispitivanja Veoma je konstan, *Bomb* - snažan eksploziv, *Limburger Cheese* održava vas u životu i pruža energiju potrebnu da biste izdržali bitku, *Poison* nova hemikalija za insekte koja u sebi sadrži eksploziv koji se širi, *Rock* kamen ima odlično dejstvo razaranja Najbolje je proučiti ga bacanjem sa visokih mesta, *Skyrocket* - tip rakete zemlja vazduh sa veoma snažnim i modernim eksplozivom velikog dometa

Statusni monitor sa desne strane pokazuje koliko buba ima energije za letenje, skakanje i specijalne sposobnosti, kolika joj je moc napada (A) i odbrane (D) U okviru ovog monitora imate mogućnost da vidite kojoj armiji treba koliko energije da bi pobedila Televizor na levoj strani omogucava 5 kanala na kojima se između ostalog nalazi i opširan Help koji će vam dosta pomoći prilikom igranja U okviru ovog televizora imate mogućnost da učitate ili snimite bitku, promenite rezoluciju, uključite ili isključite muzičke efekte, ponovite bitku

Dok ne izvršite zadatak ne možete preci na slede ci mada ima slučajeva da je prelazak nivoa omogucen ako ste zadatak ispunili skoro do kraja Nema tačnog načina da se utvrdi koliko je to skoro"

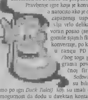
Battle Bugs ce na vašem hard disku zauzeti „samo" 11 MB prostora i radi odlično na računaru 386SX/33MHz sa 2 MB RAM a

Uroš OBRADOVIC



Aladdin

Tema nove filmske konverzije Virgin Interactivea' je jedna od najuspešnijih crtanih bajki novije produkcije Walt Disney Picturesa ' nadaleko hvaljeno po mnogim mišljenjima najbolje animirano ostvarenje u istoriji te renomirane kuce, dobitnik Oskara i niza drugih priznanja Naravno, u pitanju je fenomenalni „Aladin', antička bajka odevena u savremeno ruho veštim crtežima genijalnih umetnika film koji ni jedan ljubitelj sedme umetnosti ne bi smeo da propusti





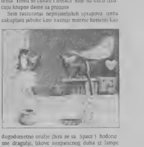
Pravljenje igre koja je konverzija filma, a narocito ako je ovaj postigao zapazeniji uspeh, predstavlja vrlo delikatan i odgovoran posao (setite se samo gomile sjajnih filmova čije su konverzije, po kvalitetu bile u rangu PD programa) Zbog toga je izrada programa poverena matičnoj firmi Disney Software' (do sada su bili poznati samo po igri *Duck Tales)* koji su imali otvorenu mogucnost da dođu u direktan kontakt sa tvorcima filma, crtačima i animatorima koji su svojim skicama i savetima dali veliki doprinos krajnjem izgledu igre

Aladdin bi se prema žanru, mogao svrstati u platformske igre, mada se vec nakon par sekundi igranja uvida velika sličnost sa *Flashbackom* i *Prince Of Persia* kako po pitanju animacije, tako i po ambijentu oružjima i zamkama Dotične dve legende se mogu koristiti za poređenje samo donekle jer ih *Aladdin* po svim tehničkim karakteristikama igrabilnosti ' i atmosferi ostavlja daleko daleko iza sebe Štavise za *Aladdina* mozemo reci da je najbolja platforma svih vremena koja je nadmasila cak i *Ruff'n'Tumble* i *Superfrog*

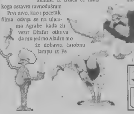


Kvalitet grafike, monstruozno dobra animacija i zvuk na kome bi i crtaci pozavideli, čine ovu igru jednom od onih u koje se zaljubljuje na prvi pogled (u našoj Redakciji jednostavno nije bilo osobe koja se ni je oduševla) Bezbrojne cake skinute iz crtaca ce malo koga ostaviti ravnodušnim

Prvi nivo, kao i pocetak filma odvija se na ulicama Agrabe kada zli vezir Džafar otkriva da mu jedino Aladin može dobaviti čarobnu lampu iz Pecine Čudesa On zato šalje gomilu stražara da uhvate našeg junaka koji ima za cilj da sačuva kožu i dokopa se izlaza Postoje četiri vrste neprijatelja, koji se sem po izgledu razlikuju i po karakteristikama Tako recimo najopasniji je čuvar sa dugačkom sabljom (na koga cete prvo i naici) i koga treba napasti što je pre moguće, kako mu ne biste dali vremena da zamahne svojim nožicem i liši Aladina viška energije' Debelog napasnika sređujete iz dva poteza nakon prvog udarca ce mu spasti pantalone i on će se ukipiti, sto vam omogucava da ga lako dokrajčite (mada i sa njim treba biti oprezan) Prilicno nezgodan je i mršavi fakir koji zonglira nozevima jer neretko neka ostrica zavrsi u vasim leđima Treba se cuvati i lonaca koje na ulicu izbacuju krupne dame sa prozora



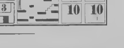
Sem rasturanja neprijateljskih sprajtova treba sakupljati jabuke koje kasnije mozete koristiti kao dugodometno oružje (bira se sa Space) bodono sne dragulje, likove simpaticnog duha iz lampe (ekstra zivot) i balone koji vode na bonus nivoe



Dijapazon različitih pokreta koji se mogu izvoditi je veoma sirok Postoje hodanje trčanje skakanje penjanje uz konopac bacanje jabuka mahanje macem, veranje po gredama, smesan hod po drvenim mostovima a svaki pokret je vrlo pedantno izveden što igri daje pravi ‚filmski osecaj

O *Aladdinu* se moze napisati još mnogo toga i sigurno ce se jos dugo i pisati ali za sada bi svaka nova reč bila visak, tako da vas mozemo jos samo upozoriti da ni po koju cenu ne propustite ovo remek-delo kompjuterskih igara

Gradimir JOKSIMOVIC

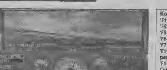


ARMORED FIST

Prošlo je više od dve i po godine od kako je tada nepoznata softverska firma na tržište izbacila neprevaziđenu simulaciju vožnje helikoptera. Pogađate, radi se o firmi „Nova Logic" i njihovom prvom čedu - igri *Comanche*. Pošto simulacija vožnje tenka *War In The Gulf* nije doživela očekivani uspeh, *Armored Fist* je došao na gladno tržište bez konkurencije i zauzeo isto mesto kao i *Comanche*. Rađen na istoj, univerzalnoj radnoj stanici Voxel Space kao i prethodnik, sa željom za bar približnim uspehom, *Armored Fist* je pred nama. Momci iz „Nova Logica" su se stvarno potrudili i na naše



prostore je stigla igra koja instalirana zauzima cirka 9,5 MB na hard disku. Da podsetimo, *Comanche* je zauzimao 21 MB i imao sto misija, a *Armored Fist* „samo" 47 plus sedam kampanja.



U igri se možete boriti na strani Rusa, gde je zadatak da uništite američke tenkove i obrnuto. Kao Amer vozite i upravljate Abramsom ili Bradleyem, a kao Rus kontrolišete T80 ili BMP. Igra je veoma teška, kao početnik ćete sigurno zaginuti jedno hiljadu puta i tako se isprobati u svim misijama. Skoro sve je isto kao u *Comancheu* - pogledi, izgled igre itd (kada izgubite život u borbi biće data slika sa odgovarajućom atmosferskom muzikom). Jedina zamerka upućena igri je na sporom učitavanju misija (probano na 486DX mašini). Dobro je ako imate veliki hard disk, mnogo RAM-a i dobru zvučnu karticu. Samo treba da čujete kako se nad vama zatvara poklopac i da osetite kako vam soba mili po brdima i trese se od neprijateljskih projektila. Grafika je odlična, a digitalizovani zvuci su nešto perfektno - naravno na zvučnoj kartici. Muziku možete da čujete i na PC Speakeru (očaj božji). Nakon poluminutne animacije dolazite u glavni meni.

U opciji **Campaigns** birate jednu od sedam datih kampanja, a zatim jednu od misija. Osnovni pogled je iz same kabine tenka, a postoje još i pogled nišandžije, iza tenka (sa različitom udaljenošću).

Opcija **Battles** sadrži spisak svih misija. Ima ih 47, a vi treba da izaberete jednu od njih. Sedam misija je smešteno u Azerbejdžan, isto toliko u Indiji, na Kipru, u Siriji i u Saudijskoj Arabiji. Četiri misije su Train (igra se na vreme), a 8 misija se zbiva u Ukrajini. U glavnom meniju se nalaze još opcije **Review**, **Settings** (za kontrolu izgled ekrana i zvuk), **About Fist** i naravno **Quit**. Ako ste Rus, od protivnika u misijama možete naići na američke tenkove i helikoptere AH-64 Apache. Ako izaberete američku stranu, zadatak će vam biti da uništite ruske tenkove i njihov helikoptere tipa HIND. Nakon svake misije dobićete prigodnu sliku i podatke o uspešnosti misije.



Pritiskom na 'F10' ili 'Esc' dobićete tačnu mapu i povezanost neprijateljskih objekata. Par opcija su, u stvari, ponavljanja priprema za misiju, a ostale su lice vojnika (vraća vas u igru), lupa uvećava tu reljefnu mapu do veoma sitnih detalja. Opcijom **Edit** možete praviti svoje misije. Možete ubaciti drveće, helikoptere, vaše i protivničke tenkove, minska polja, artiljeriju i nepokretne objekte. Sve to treba povezati i sačuvati, ako ste zadovoljni svojom rukotvorinom. Napravili ste dobru misiju ako je ni sami ne možete preći.

M1A2 Abrams je glavni borbeni tenk kopnenih jedinica američke vojske. Njegov motor je gas turbina na 1500 HP i maksimalnom brzinom od 55 Mph. Posada tenka se sastoji od četiri čoveka. Oklop Chobham napravljen je od čistog uranijuma. Radar je sačinjen od toplog iridijuma sa laserskim kružnim nalazačem. Glavno oružje je top Smoothbore kalibra 120 mm. Artiljerija se sastoji od arsenala sa četrdeset APFSDS-ova, Heatova, HEP-ova i 2000 metaka.

Pun naziv drugog američkog tenka je *M3 Bradley*. Njegova utroba sadrži Diesel motor od 500 HP koji razvija brzinu od 41 Mph. Takođe se nalazi i posada od pet ljudi. Radar je potpuno isti kao kod Abramsa, ali mu je glavno oružje drugačije. To je automatski top Bushmaster prečnika cevi 25 mm. Naoružanje obuhvata 900 APDS-ova i HE-a. Od raketa kod njega postoje protivoklopne TOW 2 i Stinger - infracrveni samonavodeći projektili. Vozilo je američke „borbene konjice".

Komande sa tastature:
- 'F1' - pauza
- 'F2'-'F4' - pogledi
- 'F5' - toplotni radar on/off
- 'F6' - nišan on/off
- 'F7' - dim motora on/off
- 'F10', 'Esc' - mapa terena iz ptičje perspektive
- 'F11' - podaci (Units, Damage, Fuel, Control, Ammo)
- 'F12' - Settings
- '1'-'4' - promena oružja
- '7' - artiljerija on/off
- '8' - veštačka magla on/off
- '+'/'-' - zum +/-
- ',', '.' - zumiranje snimka terena
- 'W' - izbor oružja po redu
- 'Space' - pucanje
- 'Enter' - okretanje kupole

AH-64 Apache helikopter je napadački i prima dva člana posade u tandem kabinama, a pogon čine dva motora zasnovana na turbini 705 sa 1690 SHP. Radar je termolnidijumski sa laserskim ozračivačem ciljeva. Artiljerija helikoptera se sastoji od lančanog topa kalibra 30 mm, raketa sklapajućih peraja 2.75 inča, protivoklopnih raketa Hellfire i Stinger/Sidewinder infracrvenih samonavodećih projektila vazduh-vazduh.

T80 MBT je glavni borbeni tenk Jeljcinove vojske, sa motorom sa turbinom od 985 HP i maksimalnom brzinom od 46.6 Mph. Može da primi 3 čoveka, a radar ima pojačanost likova sa laserskim kružnim nalazačem. Top mu je istog tipa kao i Abramsov, samo sa malo većim kalibrom - od 125 mm. Od naoružanja ima 36 protivoklopnih APFSDS, antitenkovski oblikovanih metaka HEAT FS i HE-FRAG-ova.



Drugi model *BMP-a* je jedno borbeno pešadijsko vozilo sa Diesel motorom od 408 HP. Utrobu puni posada od pet članova, od kojih jedan kontroliše radar istog modela kao T80. Top je automatski 2A42 kalibra 30 mm. Ima 700 APDS-a i HE-a, a od raketa AT-5 Spandrel i SA 14 Gremlin projektile.

Ruski *MI-24W HIND-F Gunship* može takođe da primi dva člana, a za pogon se koriste dva motora tipa Izotov TV3-117U sa 2200 SHP. Radar je isti kao i kod Apachea. Kod njega u naoružanju postoji dvocevni top kalibra 23 mm, 80 milimetarske rakete sklapajućih peraja, AT-6 projektil na lasersko navođenje i

SA14 Gremlin protivvazdušni projektil Toliko da znate šta vas očekuje

Nakon izbora bitke (koja nije Train), dobićete i zadatak za tu misiju Preporučujemo da ga pročitate Akcija počinje posle veoma dugog učitavanja Rekli smo da ima nekoliko pogleda, ali ćemo opisati samo izgled ekrana kod osnovnog, tj posmatranog iz kabine Ekran je podeljen na dva potpuno jednaka dela U gornjoj polovini se odvija igra U centralnom delu se nalazi nišan, najvažniji deo ekrana Možete podizati i spuštati kupolu (to postižete kliktanjem miša iznad ili ispod nišana), kao i okretati je za 1 360 stepeni, nezavisno od kretanja tenka ('Enter') Na delu za igru se još nalazi visina kupole u odnosu na početnu poziciju (najviše 50 a najniže -50) Ispod dela za igru se nalaze preostali broj ciljeva, zumiranje (1x, 3x i 10x), opcija User Auto control i zumiranje radara Takođe postoji i radarski snimak terena, brzinomer, oštecenje gusenica, preostalo gorivo, dugme za pucanje selektovanim oružjem i radar

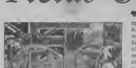
Od podataka o oružju, dato je ime svakog tipa i preostala količina municije U nekim težim misijama krećete sa više od jednog tenka Kad u nji ma izgubite život, krećete sa drugim i tako do poslednjeg

Miloš KRSTAJIĆ

Igre za PC igrali smo ljubaznošću Diler Softa



Fields Of Glory

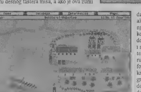


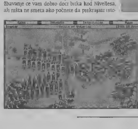
Godine 1814 Napoleon biva prognan na usamljeno mediteransko ostrvo Elbu Međutim, svi koji su mislili da je to njegov kraj grdno su se prevarili Napoleon je imao druge planove Godine 1815, dok se velike evropske sile svađaju oko prevlasti, Napoleon se sa svojim trupama iskrcava na obalu južne Francuske Za tri nedelje on stiže do Pariza, gde ga masa pozdravlja kao cara Francuske Pregovori sa susedima nisu uspeli, što neminovno dovodi do rata Pred njim je Saveznička vojska, pod vođstvom vojvode od Velingtona i pruska armija pod maršalom Bliherom Pred njim su velike bitke i teške odluke Hoće li Napoleon uspeti?

Svi mi znamo kako se završila ova avantura ali za one koji smatraju da je ishod mogao biti drugačiji, „Microprose" je spremio strategiju - *Fields of Glory*, baziranu na događajima 1815 godine Da li ste baš vi čovek koji će izmeniti tok istorije i sa Napoleonovim trupama pobediti Saveznike u bici kod Vaterloa?

Posle jednostavnog glavnog menija, pred vama će se pojaviti mapa sa obeleženim bitkama Postoji ukupno šest bitaka, koje se međusobno i te kako razlikuju po težini i rasporedu snaga Za uvežbavanje će vam dobro doći bitka kod Nivellesa, ali ništa ne smeta ako počnete da prekrajate istoriju sa nekom većom bitkom, npr bitkom kod Wavre ili Waterlooa Po izboru bitke sledi izbor strane Zavisno od bitke, biće vam ponuđena Napoleonova i Saveznička, odnosno pruska vojska Potom dolazi izbor tipa bitke i težine Bitke mogu biti istorijske, neistorijske i slobodne s tom razlikom što ste kod slobodnih u mogućnosti da menjate raspored svih jedinica pre početka bitke, a kod neistorijskih je ovo moguće raditi samo sa svojom vojskom

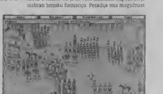
Ukoliko niste izabrali istorijsku bitku pred vama će se pojaviti ekran u kome je moguće pomerati i rotirati snage. To se vrši kliktanjem na jedinicu a zatim na deo mape gde želite da je premestite Meniji se nalaze u gornjem delu ekrana, a otvaraju se desnim tasterom Najvažnija su prva dva Deploy i Show **Deploy** meni ima jasne opcije - početak nove igre, snimanje, početak bitke i izlazak U **Show** meniju je moguće isključiti/uključiti određene tipove jedinica na mapi radi preglednosti Moguće je i zumiranje dela mape, i to uz pomoć menija **Maps** Kretanje po mapi se vrši pomoću desnog tastera miša, a ako je ova zumirana, za pomeranje granica zumiranog dela biće vam potreban i levi taster Kada najzad završite sve pripremne poslove, izaberite **Game Mode** i krenite u bitku





Kliktanje mišem na neku jedinicu rezultuje pozivanjem prozora u kome se nalaze sve važne informacije zajedno sa statusom jedinice U ovom prozoru moguće je direktno izdavati naređenja jedinici Podaci o jedinici su ime, stanje i status (koji se kreće od Routed - razbijena do Formed formirana) Razbijena jedinica će se na kratko povući iz bitke, ali će se vratiti čim se regrupiše Zavisno od njenog tipa, biće vam dostupne razne vrste komandi Tako je, na primer, za pešadiju i konjicu moguće birati formaciju i metu napada dok je sa artiljerijom moguće gađati neprijatelja sa određene daljine Kad smo već kod artiljerije, gledajte da se sa njom primaknete neprijateljima tačno onoliko koliko vam treba i da ih odatle polako skidate jednog po jednog Ako se niste suviše približili, neprijatelj vas neće napasti i bićete u prednosti Što se tiče neprijateljske artiljerije, tu nek vam je Bog u pomoći Izbegavajte da jurišate na nju po svaku cenu (pogotovo pešadijom) jer ćete se loše provesti A ako već morate da je uništite napadnite je konjicom iz više pravaca i gledajte da ne upadnete u unakrsnu vatru

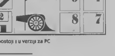
Što se formacija tiče najbrže su jedinice koje se kreću u koloni ali je za veće frontalne napade bolje izabrati linijsku formaciju Pešadija ima mogućnost



da se okruži (Square formacija), što je zgodno ako vas neprijatelj opkoli ili je znatno jači Manje zastavice predstavljaju komandire, a veće korpuse i armije Sa njima je moguće komandovati grupama svoje vojske isto tako lako kao i sa pojedinačnim jedinicama Ipak, izbegavajte da vam komandiri ginu u bici jer nije preporučljivo Vodite računa i kod pomeranja većih formacija, jer može da se desi da se jedinice na krilima (tj krajevima) „otkače i krenu u pogrešnom pravcu Loša strana grupnog komandovanja je što nećete znati tačno šta je koja jedinica naumila da uradi, ali šta je tu je

U svakom slučaju, pred vama je igra visokog kvaliteta i mada zastarelog, i dalje aktuelnog scenarija Svi oni stratezi koji su uživali uz *Battle Isle, Campaign* i slične igre bi svakako trebalo da imaju i ovaj primerak u svojoj kolekciji

Dragan LALIC



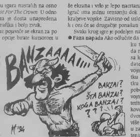
Igra postoji i u verziji za PC

War For The Crown 2

Ovo je još jedna u nizu igara nastalih na osnovu strategije *Conquest For The Crown* U odnosu na uzor ova igra je dosta unapređena mnogo više opcija lepša grafika i bolji zvuk.

Prilikom igranja nove igre pojaviće se ekran za postavljanje uslova igre Sve opcije birate kursorom u obliku mača Opcije su raspoređene na nekoliko ekrana Tu možete da postavite broj igrača, broj igrača koje kontroliše kompjuter status kraljeve vojske, početnu sumu novca, cene sela i zamkova i drugo

Posle toga igrači unose svoja imena, biraju simbol i boju Zatim kompjuter crta mapu kontinenta koja zavisi od broja teritorija koji ste na početku postavili Mapa zauzima više ekrana i vrlo je lepo nacrtana Na početku svaki igrač ima jednu teritoriju dok su ostale u posedu kraljeve vojske Zavisno od uslova koje ste postavili i oni će se drugačije ponašati



Svaki krug igre je podeljen na tri faze

- **Faza napada** Ako odlučite da napadate, birate neku teritoriju koju želite da napadnete a zatim i sa kojih teritorija napadate Onda birate broj vojnika koje vodite u bitku Zatim odgledate bitku u kojoj (najčešće) pobeđuje onaj sa više vojnika Ako napadate teritorije koje imaju zamkove biće vam potrebno dvostruko ili trostruko više vojnika nego što ih u zamku ima Sa jedne teritorije možete da napadnete samo jednom u krugu Sa novoosvojenih teritorija ne možete da napadate
- **Faza pomeranja** U ovoj fazi pomerate vojsku proizvoljan broj puta između susednih teritorija
- **Faza kupovine** Možete da kupite vojsku sela ili tvrđave Cena jednog vojnika je jedan zlatnik Selo košta 4 zlatnika a tvrđava 20 Što više sela imate dobijate više novca po krugu

Posle ovoga možete a nastavite prekinete ili snimite status Kada u jednom krugu završe svi igrači kompjuter prikazuje statistiku kruga

Cilj igre je da osvojite sve teritorije Ako nekom igraču osvojite teritoriju sa koje je počeo igru dobijate sve njegove teritorije bez borbe Ako igra potraje duže u zemlju se vraća kraljev brat sa ogromnom vojskom (ponekad i 20 000 vojnika)

Pored odlične grafike igra ima prilično loš zvuk što je ujedno najveća zamerka Ali i pored toga može da dosta dugo zadržati uz računar

Milan PETROVIĆ



Empire

Ova odlična strategija nam dolazi iz malo poznate nemačke firme „Intercel" Način izvođenja podseća na legendarni *Civilization*

Opcije su u vrhu ekrana i biraju se pointerom Na početku možete odabrati samo neku opciju iz **File** i Misc menija U meniju File kriju se opcije za start igre, učitavanje statusa, snimanje statusa, napuštanje igre ili ulazak u editor mape Meni Misc sadrži opcije za uključivanje ili isključivanje zvuka, podešavanje displeja i pregled statusa na disku *(Commanders)*

Najveći deo ekrana zauzima mapa sveta u kome se igra odvija, odnosno deo mape koji ste otkrili Na desnoj strani ekrana i u zadnjoj liniji se nalaze strelice za pomeranje vidljivog dela mape U vrhu ekrana su opcije a ispod njih se ispisuju razne poruke Pre nego što pređemo na objašnjavanje načina igre, da se pozabavimo opcijama

Reports U ovom meniju možete da pogledate mapu sveta kao i svaki pojedinačni deo mape opcijom World Map Opcije Status i Info su jasne Opcijom Ship Report možete videti koje brodove imate, koliko su oni oštećeni i njihove koordinate na mapi Poslednje dve opcije služe za postavljanje proizvodnje

Orders Opcijama u okviru ovog menija postavljate smer kretanja armija i brodova kao i zadavanje drugih komandi Opcijom Skip Move odabrana jedinica ne radi ništa U ovom meniju se nalaze opcije za utovar armija na transporter kao i za njihov istovar

Commands Postavljanje modova (Move, Survey, Group Survey), centriranje ekrana i kursora i prikaz putanja aviona Ako je aktiviran *Move* mod možete pomerati sve jedinice Ako je aktiviran *Survey* možete utovarivati i istovarivati armije iz transportera i određivati oblast u kojoj će neka jedinica izviđati

Na početku imate jedan grad koji proizvodi jednu armiju Zavisno od položaja grada on može proizvoditi različite jedinice Spisak svih jedinica sa potrebnim podacima je dat u tabeli U prvoj koloni je broj krugova potrebnih za proizvodnju neke jedinice U drugoj koloni je jačina neke jedinice, odnosno koliko neka jedinica puta može biti poražena u bitkama Oblast delovanja se odnosi na oblast koju mogu napadati (kopno, more, vazduh) Armije se kreću samo po kopnu Lovci (Fighters) mogu i kopnom i morem dok se sve ostale jedinice kreću isključivo morem U poslednjoj koloni je brzina kretanja, odnosno broj polja koja neka jedinica pređe u krugu Lovci su najbrži ali mogu da pređu samo 20 polja a onda moraju da slete u neki grad ili na nosač aviona kako bi obnovili gorivo

Kada na početku izgradite neku armiju, možete je pomeriti u željenom smeru u cilju otkrivanja mape Kada naiđete na neki grad, napadate ga ako kliknete na njega, pod uslovom da je armija pored njega Ako osvojite grad, armija nestaje a vi možete da odredite šta će novi grad proizvoditi Kada budete imali veći broj jedinica koje kontrolišete u jednom krugu pomerate posebno svaku od njih ukoliko one već nemaju određen zadatak. Vaše jedinice i gradovi su žute boje dok kompjuter upravlja crvenima Da bi neku jedinicu pomerili mora biti uključen *Move* mod

Opcije Set Production i Production Map služe za postavljanje proizvodnje Opcija **Production Map** prikazuje šta se gde proizvodi Na mapi se tada pojavljuje kvadratić koji možete dovesti do nekog grada Onda izaberete opciju **Set Production** i pojaviće se prozor sa spiskom jedinica i zvezdicom pored one koja se tu proizvodi Sada možete po želji da podesite šta će taj grad proizvoditi Kada završite sa svim podešavanjima u igru se vraćate biranjem opcije *Move Mode* iz menija **Commands**

Kada dođe do borbe sa neprijateljem najčešće pobeđuje jača i zdravija jedinica Battleship je ubedljivo najjača jedinica i preporučujemo da ih gradite u što većim količinama jer mogu da napadaju i armije kao i bilo koju drugu jedinicu Ne preporučujemo gradnju Fightera jer se teško kontrolišu i lako gube Ne gradite veliki broj armija sve dok ne dođete do neprijateljske teritorije Onda osvojite neki njegov grad i tu gradite armije Gradove na neprijateljskoj teritoriji dobro branite jer vrlo lako možete da ih izgubite Podmornice i nosače je najbolje postaviti na jedno mesto i čekati da se pojavi neprijatelj a tek onda napasti

Taktika koju ćete koristiti u igri zavisi od uslova koje ste na početku postavili kao i mape za igru koju ste izabrali Za početak stavite da sposobnosti računara budu manje kako biste ovladali upravljanjem

Editor je ekranski koncipiran isto kao i u toku igre Razlika se ogleda u opcijama File Pieces, Growth, Other

Pre Učitavanje, snimanje ili brisanje mape sa diska kao i opcija za napuštanje editora



Pieces Ovde birate šta ćete crtati: more, kopno ili gradove. Tu su i opcije kojima celu mapu popunjavate kopnom (All Land) ili morem (All Sea).

Growth Opcijama iz ovog menija olakšavate i ubrzavate crtanje. Opcija *Grow Land Mass* od pozicije kursora proizvoljno uvećava kopno. Opcija *Grow Sea Mass* radi isto, ali sa morem. Opcije *Blotch Sea* i *Blotch Land* prave „mrlju" kopna ili mora na mapi. Opcije *Sprinkle Cities* na principu slučajnosti postavlja gradove po mapi. Gradove raspoređene ovom opcijom treba proveriti opcijom *Validate Cities* iz sledećeg menija u slučaju da je neki postavljen na more. Opcija *Build A World* gradi sve na principu slučajnosti, raspoređuje i proverava gradove.

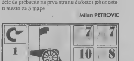
Ime jedinice	Vreme za proizv.	Jačina	Oblast delov.	Brzina
Armies	6	1	K	2
Fighters	12	1	K/M/V	110
Destroyers	24	3	M	4
Transports	30	2	M	2
Submarines	24	2	M	2
Cruisers	36	8	M	4
Carriers	48	8	M	3
Battleships	60	12	K/M	4

Legenda K - kopno, M - more, V - vazduh

Other Opcija *Center Screen* služi za centriranje mape, dok opcijom *World View* možete da pogledate kakav ste svet napravili. Izlazak iz ove opcije je isti kao i izlazak iz opcije *World Map* u toku igre: potrebno je da kliknete u poslednju liniju ekrana.

Mape koje se na disku nalaze ne možete učitati u Editor, dok mape koje ovde napravite možete koristiti bez problema u igri. Igra nema naročito lepu grafiku, ali grafika nije ni tako značajna za strategije. Zvuka nema mnogo, ali je dobro urađen. Za svaku jedinicu postoje posebni zvučni efekti, u zavisnosti da li ona miruje ili se kreće ili napada. Ukoliko ste igru nabavili od pirata, oni je prodaju kao da zauzima dve strane diska. U stvari igra zauzima samo jednu stranu, dok su na drugoj strani mape koje možete da prebacite na prvu stranu diskete i još će ostati mesto za 3 mape.

Milan PETROVIĆ



Scenario

Scenario je strategija koja se odvija na prostoru Evrope u vreme Prvog svetskog rata. Igru mogu da igraju maksimalno četiri igrača. Ako odaberete manje, ostale igrače zamenjuje kompjuter.

Najveći deo ekrana zauzima karta Evrope na kojoj su različitim bojama predstavljene teritorije svakog igrača. Manji deo ekrana (na levoj strani) su opcije i podaci o igraču koji igra (ime, novac i broj teritorija). Na početku igrači unose ime na i biraju početnu teritoriju. Svaki igrač dobija 50 000 na početku plus porez koji zavisi od teritorije. Pošto su u to vreme zemlje zauzimale velike teritorije, ovde su one podeljene na manje oblasti (4 oblasti Nemačke, 2 Rusije, 4 Austro Ugarske itd.). Ako uspete da osvojite sve oblasti jedne zemlje bićete krunisani za kralja te zemlje. Time je dna od njih dobija status kolonije (ima kružić) i među takvim teritorijama je moguće prenositi vojsku mnogo brže nego obično.

Ako na nekoj teritoriji imate vojsku, na karti je ona obeležena kvadrancem svetlije boje. Opcije birate kursorom u obliku strelice. Da objasnimo način na koji u okviru neke opcije ulažete novac, kupujete fabrike ili vojsku. Kada izaberete neku opciju pojavljuje se prozor u kome se nalazi strelica zelene boje koja određuje šta radite. Ako ste startovali prvu opciju (Raw Materials) novac ulažete pritiskom na određen materijal. Ako je strelica nadesno ulažete novac. Ako je mala ulažete po 1000, a ako je velika po 5000. Ako je strelica nalevo, vraćate uloženi novac. Slično je i kod ostalih opcija.

Opcije, gledano odozgo nadole su:

Raw Materials Ovu opciju možete startovati jednom u krugu. Njom ulažete novac u neku rudu na unapred izabranoj teritoriji. Kada završite sa ulaganjem kliknete izvan prozora i odmah dobijete podatke koliko je rude dobijeno i koliko ste novca zaradili. Ponekad se može desiti da ne dobijete ništa ukoliko je iscrpljena ruda na toj teritoriji.

Colonies Služi za prenos vojske među teritorijama koje su obeležene kružićima.

Factory Ovom opcijom kupujete fabrike u kojima se proizvode tenkovi, avioni ili brodovi. Cena jedne fabrike je 200 000. U jednom krugu možete izgraditi maksimalno 5 fabrika.

Production Ovom opcijom proizvodite tenkove, avione i brodove ako imate odgovarajuće fabrike. Cena tenka i aviona je 5000, a broda 10 000. Jedna fabrika u jednom krugu može proizvesti 30 tenkova, 35 aviona ili 40 brodova.

Bases Ovom opcijom običnu teritoriju pretvarate u koloniju i dodajete joj kružić. To „zadovoljstvo" će vas koštati 350 000.

Revolutions Ako imate dovoljno (čitaj: mnogo) novca, možete pomoći revolucionarima neke zemlje. Tako teritorija kojoj ste pomagali postaje vaša. Ponekad ovo predstavlja jedino sredstvo za uništavanje velikih vojski ukoliko na toj teritoriji ima revolucionara.



Analyse Ova opcija služi za analiziranje količine rudnih rezervi neke teritorije. Odnosi od 200 000 do 1 000 000 novca.

Finish Završavate potez i na red dolazi sledeći igrač.

Kada želite da napadnete neku teritoriju kliknete na kvadratić svetle boje na teritoriji sa koje napadate, a onda odaberete koju susednu teritoriju napadate. Onda se pojavljuje prozor u kome određujete koliko vojske šaljete u napad. Manjom strelicom prebacujete po jednu, a velikom po 5 jedinica. Onda dobijate rezultate bitke. Ponekad možete i da izgubite iako ste imali više vojske. Jednu istu vojsku možete pomerati ili njome napadati samo jednom u krugu.

U većini igara ne možete da dobijete podatke o neprijatelju. Ovde nije tako i ako kliknete bilo gde na neprijateljskoj teritoriji dobićete podatke o broju tenkova, aviona i brodova. Ako kliknete u prozor sa tim podacima dobićete podatke o ukupnom bogatstvu vlasnika teritorije. Podatke o vašim teritorijama dobijate na isti način. Za kretanje po morima su neophodni brodovi. Jedan brod sa sobom može da poveze 5 tenka i 4 aviona.

Da igra ne bi bila monotona ubačena su i dva arkadna dela koji nisu baš najbolje urađeni, ali ipak na momente osveže igru. Prvi je uništavanje fabrika neprijatelja kada je u stilu *Operation Wolfa* potrebno ubiti pet čuvara fabrika. U vrhu ekrana je vaša energija i municija. Što manje čuvara ima, energija se sporije troši. Čuvare je potrebno gađati u glavu. Drugi arkadni deo je atentat na ambasadora. Koristeći ikone u vrhu ekrana potrebno je siluetu čoveka pogoditi u srce. Prvi arkadni deo se pojavljuje više puta u igri, dok se drugi pojavljuje kad vaše carstvo dosta ojača.

U toku igre mogu vas zadesiti razne nedaće: opada proizvodna moć fabrike, izbije revolucija, potonu vam brodovi, neka teritorija se otcepi, ne možete da vadite rudu i slično. Isto tako možete pronaći rudnik zlata koji donosi dosta novca, možete dobiti pomoć Amerikanaca u vidu novca ili naoružanja i drugo. U slučaju izbijanja revolucije gubite deo novca i naoružanja na suzbijanje revolucije. Ponekad ni to nije dovoljno pa se ta teritorija odvoji od vaše imperije.

Ne treba žuriti u osvajanjima jer vrlo lako možete biti uništeni. U početku sav novac ulažite u istraživanje ruda. Trudite se da dobro osigurate sve teritorije, posebno one koje imaju fabrike, ili da napravite dovoljno jake granice koje se teško probijaju.

Iz dosadašnjeg iskustva dole potpisanog, igru je najbolje započeti sa teritorija na ivici mape: Rusija, Engleska, Španija, Skandinavija, Grčka ili Francuska. Ne trošite novac na stvaranje baza jer nisu mnogo korisne. U toku igre se pojavljuje nekoliko fenomenalno urađenih slika: kruna, zid sa revolucionarnim porukama i druge. Muzika prati igru sve vreme i nije dosadna. Mana je što se ne može snimiti status već samo haj-skor po završetku igre. Ne zauzima celu stranu diska i svako je treba imati u svojoj kolekciji.

Milan PETROVIĆ



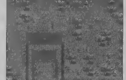
CANNON FODDER 2

Jedno od najprijatnijih (i najneočekivanijih) iznenađenja s početka 1994. godine bila je igra *Cannon Fodder*, delo programerskog tima „Sensible Software" koji je tada bio već uveliko poznat po fenomenalnoj (do sada neprevaziđenoj) fudbalskoj simulaciji. Pucačka igra sa gomilom minijaturnih likova, koja se uz to igra isključivo pomoću miša, na prvi pogled nije delovala preterano obećavajuće, ali već nakon puštanja „u opticaj" nekoliko demo nivoa, postalo je jasno da će izdavanje nastavka igre biti samo pitanje vremena.

Stu (Stoo), Džuls (Jools) i ostatak ekipe „Senziblovaca" nas nisu dugo ostavili u iščekivanju, pa se krajem novembra (na zapadu i nešto ranije) pojavio nastavak, i ovoga puta u distribuciji renomirane firme „Virgin Interactive".

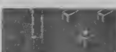
Praveći *Cannon Fodder 2* programeri su se striktno držali prvog nastavka, ne pokazujući ni najmanju želju za malo eksperimentisanja, tako da je srce programa ostalo identično, dok je samo „šminka" poboljšana. To će za neke biti dobra osobina, dok će drugi, koji su očekivali neke radikalnije novotarije verovatno biti razočarani (ali samo dok ne proigraju prvih par misija).

U napredne inovacije možemo svrstati kvalitetniju i detaljniju grafiku, sa više detalja i šarenila. Kao i u prethodnom nastavku i ovde postoje 72 nivoa podeljenih u 24 misije. Postoje pet grafičkih različitih ambijenata u kojima se igra odvija. To su pustinja (bejrutskog tipa), srednji vek, Čikago tridesetih godina, vanzemaljski svemirski brod i planeta nestašnih vanzemaljaca. Objašnjenje izbora ovih, u najmanju ruku zbunjujućih lokacija, leži u zapletu koji kaže da su našu ekipu hrabrih plaćenika kidnapovali napasnici iz svemira koji žele da ih iskoriste u borbama na svojoj planeti. Ali, pre toga, vanzemaljci stavljaju vojnike na probu, šetajući ih po različitim vremenskim razdobljima, počev od Bejruta, preko srednjeg veka, do Čikaga u vreme Al Kaponea. Priznaćete, prilično originalna ideja.



Naročito mnogo pažnje usmereno je na detaljisanje oko pozadine i sprajtova koji sada deluju mnogo realnije, kao i na dizajn nivoa i neka grafička rešenja. Zvuk je takođe prilično unapređen.

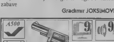
Svaki svet se karakteriše različitim neprijateljima, ali i različitim vozilima koja se mogu koristiti. Tako, naprimer, klasičan džip, helikopter i tenk koje ćete naći u Bejrutu, u srednjem veku su zamenjeni



drvenim ovnom (za probijanje vrata zamkova), mehaničkim zmajem i vešticom u balončiću koja leti unaokolo i baca bombe(?)

Mišljenja smo da bi bilo bespotrebno trošiti više reči na opisivanje ove sjajne igre jer tematski različiti scenariji, veća težina u odnosu na prvi deo i obilje nivoa dovoljan su garant duge i kvalitetne zabave.

Gradimir JOKSIMOVIĆ



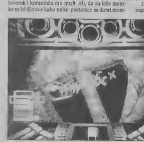
Microcosm

Galaksija Bator, planeta Bodor, godina 2151. Dve vodeće naučne institucije „Cybertech" i „Axion" bore se za prevlast na polju smanjivanja ljudi i opreme na mikroskopske dimenzije. Međutim, zli momci iz „Axioma" kidnapovali su predsednika galaktičkog saveza, Tajrona Krozbija. U krvotok su mu ubrizgali svoj novi serum axiom-051 koji sadrži mikro radnu stanicu sa gomilom do zuba naoružanih brodova i opreme. Radi ostvarivanja podlih ciljeva ušli su u predsednikov krvotok i kontrolišu mu misli. Ali, da za loše momke ne bi išlo sve kako treba, postaraće se dobri momci iz „Cybertecha" koji će iz svoje baze u predsednikovom telu rukovoditi svojevrsnim malim ratom protiv „Axiomovih" brodova i opreme.

Pretpostavljate već da ste vi jedan od dobrih momaka. Kroz pet prelepih nivoa sulude jurnjave svim unutrašnjim organima jadnog predsednika morate izvojevati važnu pobedu, značajnu za mir u celoj galaksiji.

Posle do sada neviđenog introa koji predstavlja spoj video sekvenci i renderovane grafike iz *Real 3D-a* pojaviće se glavni ekran koji donosi sledeće opcije:

Launch Destination (Cephali vein, Brain /left hemisphere/, Fehur bone, Brain /right hemisphere/, Cartoid artery), koja nudi igranje jednog od pet nivoa.



Missions Overwiew - pregled zadataka koje treba obaviti u toku misija.

Music Only i *Music And SFX* - izbor jedne od dve moguće opcije „samo muzika" ili muzika sa zvučnim efektima.

Svoj brod tokom igre gledate otpozadi. Okolina kroz koju jurite prikazana je nekom vrstom paralaksnog skrola u 256 boja, što stvara fenomenalan efekat u punoj brzini. Ovo u suštini predstavlja osnovu cele igre, jer ćete tokom putešestvija krvotokom svoj brod (ima ih dva različita) uvek gledati otpozadi, a cilj će (ako se zanemare sitnice) biti isti: proći



sve organe i potamaniti sve neprijatelje. Nema potrebe baviti se detaljnim opisivanjem igranja i caka, ali treba pohvaliti tehničke karakteristike i prednosti koje sa sobom nosi CD tehnologija: finoću fenomenalne renderovane grafike, mistični CD zvuk i animirane sekvence svakih minut-dva, uopšte, samu atmosferu dok stravičnom brzinom jurite venama. To treba doživeti.

Sve ovo doprinece da zauvek zaboravite svako igranje na Amigi bez CD uređaja. Ako vam se CD 32 čini neozbiljnom investicijom (u zabludi ste), možete uvek pribaviti *Overdrive* CD ROM drajv za Amigu 1200 i uživati u prednostima nove tehnologije.

Vladimir PISODOROV

Originalni CD-ROM softver igrali smo ljubaznošću Amiga Centra



Igra postoji i u CD-ROM verziji za PC

Amiga

PRODAJEM: A500 A501, monitor 1084S, A2000, monitor 1084, džojstici diskete **Tel: 5321-327, 2221-768**, posle 17h

PC

SNIMANJE PC igara ne diskete, strimer, CD. **Tel: 021/364-311.**

NAJNOVIJE IGRE, POSLOVNE INFORMACIJE

RHINOCEROS BBS

non-stop 021/350-751
non-stop 350-941
non-stop 350-928
21-08: 54-857

KONFERENCIJE, FAJLOVI, ALATI, PD & SW

V.42bis MNP5 14.400



Razno

COMMODORE 64, komplet 180 DM, Amige 500DM Novogodišnji poklon! **Tel: 021/514-631.**

NAJVEĆI izbor Atari ST programe igere Preko 1400 PC Igrice profesionelni programi Snimenje na CD ROM Berza (prodeje otkup) PC Ateri ST, Amige kompjutere opreme Nejpovoljnije cene! **Tel 011/191-730, Bogden**

PRODAJEM Commodore 64 se opremom i proširenje za Amigu 500 **Tel: 334-874**

POPRAVITE sami svoj džojstik!!! Ze savete i delove (zvezdice mikroprekidače, keblove) pozovite **tel 019/32-724.**

PRODAJEM kompjuter pogoden za učenje - Atari 520 ST se pretecom opremom i letereturom **Tel: 542-848**

ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



✉ ***King's Quest 2* • *ST*** • Kako se dolazi do ostrva na kome je zamak?
✉ ***Fire Force*** • Kako preći treću misiju u prvoj podeli?
✉ ***Street Fighter 2*** • Postoji li način da se izaberu neki od sledećih likova Sagat, Balrog, Sega, M Bison?

Vladan

✉ ***Goblins 2* • *A*** • Kako dobiti pravu pečurku u sceni sa Kaelom?

Joe

Popskaj vodom nimfu koja leži na kamenu (W) i ona će odleteti do drveta. Stani na kamen iza otvora iz kog izlazi pčela (F), a zatim podigni poklopac (W) Pčela će izaći i nakratko zastati. Naskoči na pčelu (F) i ona će te odbaciti na vrh drveta Nimfi daj med (F) i ona će ti ukazati na pečurku koju treba da ubereš.

✉ ***Goblins 2* • *A*** • Kako se prelazi treći deo igre koji se odigrava u zamku?

Dejan i Neša

Pokupi majonez (nije „Thomy", ali je ukusan prim ur.). Popni se na krov kuće (F) i skoči dole. Na mesto gde si doskočio postavi tubu majoneza i ponovi skok. Majonez će uprskati Gromelona i moći ćeš da ukradeš mač (W). Idi do lokacije sa kovačem i pokupi stolicu. Ponudi Focusa majonezom (W) a zatim mu ukradi batak (F) tako što ćeš postaviti stolicu ispod zida na kom sedi i stati na nju Daj batak Amidalu (F) i dobićeš veštačku vilicu. Probudi Rustika (W) on će baciti nož na Stalopicusa, ovaj će otvoriti usta i moći ćeš da uzmeš žvaku (F) Žvaku iskoristi na ključaonici (F) i dobićeš otisak ključa. Kovaču daj mač i otisak Stani ispod Ota (W) i iskoristi stolicu. Kada Ot zamahne štapom zakači se za njega (F). Skoči na meh (F), zapalićeš vatru i kovač će iskovati ključ Pokupi nakovanj. Ključem otključaj vratanca i dobićeš ronilačka odela Idi do lokacije sa čudovištem. Prođi kroz tunel (W) i pojaviće se vrata na čudovištu. Podigni sekiru (W) i pritisni prekidač (F) Uđi u tunel (F) i kada čudovište počne da pomera usta prođi kroz vrata na njemu (W) Schwarzi će se uplašiti, popni se do njega (F) i stojeći na stolici zakači kuku za alku na Schwarzijevom odelu Vilicu iskoristi na Shwarziju (W), a zatim mu nakovanj baci u ruke (F) Pod njegovom težinom će se otvoriti poklopac bunara. Iskoristi ronilačku opremu i uskoči u bunar.

✉ ***FIFA International Soccer* • *PC*** • Kako treba organizovati fudbalski tim?

Gabi

✉ ***Fox The Titus* • *A*** • Šifre za nivoe 1 2625, 2 8455, 3 2974, 4 4916, 5 1933, 6 0738, 7 2237, 8 5648

Vitez Koja

✉ ***Freddy Pharkas Frontier Pharmacist* • *PC*** • Kako se sprema lek za Helen?

U broju 10/93 je objavljeno kompletno rešenje igre u kome ćeš naći sve potrebne recepte.

✉ ***Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*** • Kako glasi kombinacija koju treba postaviti pomoću kamenja?

Tačni položaji u koje treba da postaviš diskove se menjaju od igranja do igranja i ne može se dati precizan odgovor Međutim, na zidu prostorije kroz koju teče lava postoji crtež koji ti jasno pokazuje na koji način treba da postaviš diskove u tvom slučaju.

✉ ***King's Bounty* • *PC*** • Šta treba uraditi pošto se zarobe svi Villaini i nađu svi artefakti?
✉ ***Airbone Ranger*** • Kako se postavlja Time Bomb i kako se koristi prva pomoć?

Nick Fury & Dule Flash

✉ ***Batman: The Caped Crusader* • *C64*** • Pošto uzmeš Door Key i Lockpick vrati se na početak Idi desno, prođi kroz vrata, prođi kroz vrata još jednom, idi dva puta desno, popni se uz oluk na vrh zgrade, idi dva puta desno, upotrebi Lockpick da bi otvorio vrata i prođi kroz njih Na ovom mestu treba da upotrebiš Door Key Velika crvena vrata ćeš otvoriti pomoću Pass Card koju ćeš naći u kućici na vrhu zgrade Kako se otvaraju velika siva vrata?

Mare Care

✉ ***Legend* • *A*** • Kako zaraditi novac? Šta treba uraditi u Black Toweru i u Moonhengu?
✉ ***Ishar*** • Kako ući u Valathar? Kako se prave napici?
✉ ***Ishar 2*** • Gde se nalaze lobanje i Reliqui i šta je potrebno uraditi pošto se sakupe?
✉ ***Utopia*** • Kako se montiraju rakete na tenkove?

Lav

✉ ***Dune*** • Može li se i kako uzimati oružje iz osvojenih tvrđava?
✉ ***Sleepwalker*** • Kako se prelazi prvi nivo?

Ivan Knežević

✉ ***Frontier* • *A*** • Pri trgovini ilegalnom robom pravi trgovac je uvek onaj ko je prvi na BBS-u Da li se mogu nabaviti Fighter Launch Device i osiguranje? Da li je potreban visok čin ili Elite Combat Rating da bi se dobile bolje misije?

Commander Nikola

✉ ***Doom 2* • *PC*** • Kako ubiti Glavonju u poslednjem (30.) nivou igre?

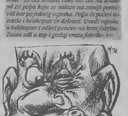
Ovo je tipičan problem mnogih koji su stigli (skoro) do kraja igre. Za sve koje je muči ista stvar, evo odgovora. Da li si se zapitao čemu služi sanduk raketa koji je ostavljen na liftu koji se kreće gore-dole? Naravno, to nije slučajno jer su rakete jedino oružje kojim možeš ubiti kreaturu. Princip je sledeći: stani na lift, počećeš da se penješ gore i u trenutku kada budeš u ravni otvora iz kojeg izlaze neprijatelji ispali nekoliko raketa. Pucanje iz položaja kada se lift zaustavi je beskorisno jer stalno promašuješ. Ovaj postupak ponovi više puta (u zavisnosti od sopstvene preciznosti) i uskoro će se desiti jedno veliko Doooom! Pardon, Boooom!

✉ ***Mortal Kombat*** • Kada više ne budeš imao kredita, a želiš da nastaviš igru, u trenutku kada se ispiše „Finish Him" pritisni taster 'F1' ili 'F2' u zavisnosti od toga koji si igrač Ako si Player 1 pritisni 'F2' i obrnuto Izaberi ponovo sopstveni lik i lik svom protivniku Pošto sa tvojim protivnikom niko neće igrati, lako ćeš ga pobediti Kada ga pobediš, pritisni pucanje i naći ćeš se tamo gde si stao, ali bez izgubljenog kredita

Mirko Topalski

✉ ***Cannon Fodder* • *A*** • Kako uništiti fabriku u šestoj fazi dvanaeste misije?

Prvo moraš pozvati helikopter sa krova fabrike To ćeš uraditi tako što ćeš na svako od tri polja koja se nalaze na zemlji postaviti bar po jednog vojnika. Polja će početi da svetle i helikopter će doleteti. Uvedi vojnike u helikopter i odleti ponovo na krov fabrike. Zatim uđi u top i gađaj vrata fabrike.



✉ ***Goblins 2* • *A*** • Kako pokupiti bubašvabu u sceni kod prestola?

Popni oba goblina na stazu iznad prestola. Stani ispred prekidača u obliku jezika (W), prođi kroz uho (F) i odmah povuci jezik (W). Oko će se otvoriti i (F) će iz drugog oka isterati bubašvabu. Bubašvaba će krenuti nalevo i doći do Glotzicka. Sada moraš biti brz jer će je on ubrzo pojesti. Promoli glavu kroz levi otvor (W) da bi odvratio pažnju Glotzicku i kroz desni otvor uhvati bubašvabu pomoću rukavice (F).

✉ *Franko: The Crazy Revenge* • Šifre za nivoe 2. CENT, 3. DRZE.

Nemanja Stanković



✉ *Police Quest 3* • *PC* • Gde se nalazi Access Card?

[illegible] Access Card ćeš dobiti ako odneseš [illegible] za njeno izdavanje tehničaru koji radi u laboratoriji na trećem spratu policijske stanice. Zahtev ćeš naći u svojoj kancelariji. Nalazi se u maloj kutiji na stolu. ✏

✉ *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis* • Oko prvog prstena Atlantide se nalazi jedan unutrašnji krug u kome ima nekoliko soba (kanala). U jednoj od njih ćeš naći kostur sa koga ćeš uzeti grudni koš

Indiana Boy

✉ *Betrayal At Krondor* • *PC* • Kako se prelazi Chapter 6? Kako se ulazi u Sarth u ovom poglavlju?

Fanatik

✉ *The Lost Vikings* • *PC* • Petnaesti nivo se prelazi na sledeći način: strelcem pogodi dugme da bi napravio prolaz. Kada dođeš do kamena koji visi na lancu skoči sa nekim na njega, ali prethodno postavi štitonošu ispred strelca da bi ga zaštitio od plamenih lopti. Skoči na kamen, on će se malo spustiti i odmah skoči napred na predmet koji ispaljuje lopte. Strelcem pogodi lanac i kamen će pasti. Siđi dole merdevinama, probij zid nekim, a zatim nastavi dole niz druge merdevine. Videćeš zatvorenog vojnika i kamen sa četiri znaka. Popni se merdevinama, ubij vojnika i sa štitonošom namesti znake onim redosledom kako su uklesani u kamenu. Pošto namestiš znake, pritisni dugme kod izlaza i nivo je završen.

Zoran Golek

Molimo radnike [illegible] da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. [illegible]kode neka provere Kompilacije u „Svetu igara" 7, 8, 10 i 13 kako se ne bi ponavljala [illegible] ista pitanja i odgovori za pojedine [illegible]. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje [illegible]

✉ *Annals Of Rome* • *C64* • U SI 10 piše da treba dostići granice rimskog carstva. Međutim, kad se osvoje sve teritorije ništa se ne dešava. Šta je cilj igre?

✉ *Creatures* • Kako preći nivo 3.2? Na kom mestu treba stajati da bi ubio aždaju na tom nivou?

✉ *Atomino* • Kako glase šifre?

✉ *Football Manager 3* • Kada 1. septembra započne liga, ispiše se lista susreta, a ekran postane crn *(mora da je u pitanju večernja utakmica između Kameruna i Gane u vreme restrikcije struje, prim. ur.)*. U čemu je štos?

Petar Vojinović

✉ *Prehistorik 2* • *PC* • Da bi mogao da pređeš nivo „For Woman", moraš igrati na Expert nivou *(logično, za žene treba biti ekspert, prim. ur.)*. Kada nivo započne idi gore i non-stop skači dok se krećeš. Kada preskočiš poslednju provaliju pritisni taster za dole i taster za desno. Sada ćeš ići mnogo sporije, ali vetar i sneg neće moći da te oduvaju. Kada dođeš do dela gde se moraš spustiti, nastavi na isti način da se krećeš i dobro pazi na sneg. U jednom trenutku ćeš moći da skreneš desno, nemoj skretati već idi još jedan sprat niže i tek onda skreni desno. Posle nekoliko ekrana ćeš videti izlaz iznad koga piše „Chiken". Kada dođeš u blizinu izlaza skoči da ga ne bi promašio.

✉ *Body Blows* • Kako pobediti Maxa kada se igra u ulozi Kossaka?

Smit

✉ *Arena* • Kako se prelaze 1. i 2. nivo?

✉ *Romance Of Three Kingdoms* • Kako voditi borbu?

✉ *UFO* • Šta je potrebno raditi kad dođeš do vanzemaljaca?

Saša

✉ *Nicky Boom 2* • *A* • Za ubijanje veštice ti je potrebno pet-šest „pištaljki". Gde se upisuju šifre za nivoe?

✉ *Shadow Of The Beast 3* • Kako preći treći i četvrti nivo?

S obzirom da bi detaljan opis ova dva nivoa zauzeo suviše mesta, jedino ti možemo preporučiti da pronađeš SI 11 u kome je objavljeno kompletno resenje ove igre ✏

✉ *Darkmere* • Da li oružje koje je kupljeno u oružarnici može da se koristi protiv neprijatelja i kako?

✉ *The Chaos Engine* • Čemu služi magija koju ima Preacher?

Velibor Nikolić

✉ *Wolfman* • *C64* • Glavni problem kod izlaska iz kuće su meštani koji te spale zbog toga što si vukodlak *(baš su šašavi ti meštani!, prim. ur.)*. Da bi to sprečio, uradi sledeće: Look Mirror, Wash Hands, Wash Face, Examine Room, Examine Chest, Open Drawer, Remove Doublet, Drop Doublet, Burn Doublet In Fire, Get Tunic, Wear Tunic, Close Drawer, E.

Bibi

[illegible] „Šta dalje?" na BBS [illegible] se na sledeći na[illegible] izaberi 'S' [illegible] a zatim 'S' ulazak u [illegible] „Šta dalje?". Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome, a sa 'C' šalješ poruke moderatoru konferencije Slobodanu Macedonicu (biranjem ove opcije automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera").



☎ *TFX* • *PC* • Kako se u vazduhu najbezbednije popuniti gorivom, a da se pri tom ne skrene mnogo sa zadatog kursa?

Bratislav Predić

☎ *Gateway 2 Homeworld* • *PC* • Kako ponovo uzeti ključ (Red Crystal Key) koji ti ukrade gušter u zoo parku?

Pex

Vrati se do početka zoo parka i u lonac naspi zelenu vodu. Idi do drveta na koje si se ranije penjao, a odatle na severozapad. Biljku polij vodom i moći ćeš da pokupiš kristalno jaje. Stavi jaje u gušterovo gnezdo. Gušter će uzeti jaje i ostaviti ključ ✏



Svet kompjutera
(Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd

Pripremio SLOBODAN MACEDONIĆ

Kompilacija 4

Na mnogobrojne zahteve čitalaca objavljujemo novu kompilaciju. Obuhvaćeni su odgovori i saveti od SK 6/92 do SK 12/94.

A

***A-Train* * A *** U igri otkucaj CHEATERCHEATERWIMP. Efekat će biti dobitak ogromne količine novca.

***Agony* * A *** Pre početka igre otkucaj FANTASY. U toku igre funkcijski tasteri F1 - F4 donose oružja, a 'Enter' te prebacuje na sledeći nivo.

***Airborne Ranger* * PC *** Postoje tri načina da se otklone nagazne mine. Mine možeš jednostavno zaobići (pazi da na „spadneš" se ekrana jer će doći do skrolovanja ekrana i bićeš bačen nazad na minu). Minu možeš uništiti svojom bombom sa satnim mehanizmom i nazad možeš naći mesto gde se pored mine nalazi bunker. Uništi bunker i njegova eksplozija će raščistiti i mine (u tom slučaju budi što dalje).

***Airbus 320 (Euro Data Disk)* * A *** Kodovi svih aerodroma: EDLP LFPG, LFPB, EDOS LFBT LSZH EBOS EGTG LOWG EDHI ETDN EGPH EGUF LOWK, EGOL, EGKK LFLL, LIML, EKAH ETBS EGBB EGFF LFPO LFBP EDAR EGNN LFBO EDLG LFRS EDDF LFLS EDVV EIDW LFSG EDNO EGNM EBLG EGLL, EHBK LFBM EHAM EDBT EDOW LFLX, LFSR EKAN EHRD LOWW EGCP EGNT LFMN EDTY EDUO EKCH EDOL, ETEF LOWI ETLS LOWL, EGGW EGCC EDMR LFOB, EDBB EGGO EDOK, EDKS LOWS EINN EDNZ, EDNW LFTW EDNN EGPF EDOM EICK EGNX, EKEB EKKA, ETND EGGP ELLW LFML, EDOM EGAA, EKBI EBBA EIKN.

***Alien Breed 2* * A *** Šifre nivoa 2 353828 3. 108383, 4 370101 5. 982822 6. 847484 7 737373, 8. 928112 9 287364 10 103831 11 090821 12 308383 13. 101221 14 103892 15 098112 16. 125332 17 081233. Dodatne šifre: deset ekstra života 080654, kredit 736353, ključevi 378828.

Alien Breed Special Edition* * A *** U intexu je moguće sem šifri za nivoe uneti i rečenice koje u različitim kombinacijama mogu dovesti do fenomenalnih efekata: WOON THE POOLS BANK RAID KEY TO THE CITY MR YALE OR WHAT JUST CALL ME MOGGY WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT STEVIE WONDER, KNACKERED JOYSTICK HARD BASDS ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON F*** OFF JANUARY SALE NOW ON ALIENS ARE BENDERS ST EMULATOR, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY PC EMULATOR I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED THE IRAQIS MADE THE WEAPONS ELVIS MODE ST USERS

***Alien Storm* * A *** Među za drugog igrača koristiš tasterom O, a se 'F' prelaziš nivoe.

***Alone In The Dark* * PC *** Kompletno rešenje igre: Na tavanu pomeri sanduk do otvora na podu (gde se nalaze zombiji) i pomeri orman do prozora. Uzmi, pismo koje se nalazi iza klavira, stomaru iz sanduka, ćebe iz ormana, knjigu sa police i fenjer sa stola. Iz ćelave uzmi luk i kanister za lampu. Uđi u sobu sa sandukom. Uzmi ključ iz kredenca, njime otvori sanduk i iz njega uzmi sablju. Odatle idi u spavaću sobu. Prvo ubij čudovište sa prozora, zatim uzmi vazu, polomi je i iz nje uzmi ključ. Ključem otključaj fioku i uzmi ogledala. U kupatilu uzmi energiju koja se nalazi u ormanu. Kod dva čudovišta na stepenicama stavi ogledala na statue. Idi levo u sobu sa kaminom i duhom. Uzmi šibice, gramofon i par metaka koji se nalaze u fioci. Idi niz stepenice u kuhinju. Uzmi noževe iz ormara i lonac se ognjišta. U prostoriji pored uzmi ključ za podrum, keks (pojedi ga), kanister za lampu i pištolj koji se nalazi u gornjem uglu u kutiji za cipele. Idi desno pored stepenica u bašku. Uzmi strele iz statue i beži brzo napolje. Idi u podrum. Uzmi par metaka sa ormana, pomeri klin kod buradi, vrati se nazad (na prolazu kroz tajni prolaz). Idi u uski hodnik, zatim u spavaću sobu iz koje ćeš uzeti beležnicu. Idi u kupatilo, uzmi energiju gvozdeni bokal. Idi u muzičku sobu. Uzmi metke, statuu i knjigu. U hodniku se slikama čebetom pokrij sliku Dejvi Kroketa. Zatim idi do polovine hodnika i spali strelu na sliku Indijanca. Idi u sobu pored slike Indijanca. Pomeri sat, uzmi ključ i metalnu knjigu. Idi u biblioteku. Stavi fenjer na pod. Brzo beži od Vagabunda (metalnog čudovišta), stavi metalnu knjigu u policu (negde u gornjem uglu biblioteke). Otvoriće se tajni prolaz. U tajnoj prostoriji uzmi talisman bodeže a nemoj uzeti žutu knjigu. Krivudavim nožem ubij Vagabunda (trebaće ti nekoliko pokušaja) i pročitaj knjige koje nađeš. Idi do oklopa za vitezove. Baci na njega statuu i uzmi mu mač. Idi u kuhinju. Napuni metalni bokal vodom. Idi u trpezariju. Zombije možeš poubijati ili im stavi lonac na začelje stola (bliže zidu). Idi u prostoriju sa cigaretom i polij je vodom iz bokala. Otključaj sveštena vrata. Uđi u sobu, uzmi ploču i stavi sablju (koja se nalazi u kovčegu) na štit. Otvoriće se tajni prolaz ali za sada ne ulazi. Idi u sobu sa piratom. Ubij ga viteškim mačem. Uzmi ključ i idi u sobu za bal. Pusti ploču i uzmi ključ koji se nalazi kod kamina. Idi do tajnog prolaza u radnoj sobi. Pređi most, prođi pored crva, idi u prostoriju sa stubovima i slepim mišom i ubij ga pištoljem. Idi u pećinu sa vodom. Ostavi pušku pre nego što uđeš u vodu. Idi do prostorija sa stubovima i mostovima. Dovuci se nekako do kovčega i idi u lavirint. Kada stigneš do vrata stavi dijamant na njih i vrata će se otvoriti. Idi do drveta koje izbacuje vatrene kugle, stavi talisman ispred njega i ubaci lampu u drvo. Idi do vrata, otvori ih kukom i beži iz kuće.

***Amiganoid* * A *** Šifre: 1 AF 2 HELLO 3 SIDE 4 BLOB 5. ACIED 6. CHESS, 7 CAR 8. ARROW 9. LUCK 10 HOUSE 11 FUN? 12 ROCKET 13 ANGLE 14 OLLE 15. GNU 16 CROSS 17 HOLE 18. CUBE 19 BOUNCE 20. FELLOW 21 CMB 22 DISK, 23. LARRY 24 DICE i 25. LAST

***Another World* * A *** Pošto kavez padne na čuvara, čovekoliki majmun će te potapšati. Uzmi pištolj i trči desno. Ubij prvog stražara i trči dalje. Brani čovekolikog majmuna jer on treba da ti otvori prolaz. Kada stigneš do ekrana sa tri debele šipke, okreni se i pucaj dok čovekoliki majmun ne otkuca šifru i otvori vrata. Šipke će se spustiti kada on prođe. Potrči ka šipkama i one će se ponovo otvoriti i zatvoriti posle tebe. Šifre: 1 EDJI 2 HICI 3. FLLD 4 LBIC 5. CCAL, 6. PADK, 7 EDIL, 8. LDCH 9 BABK, 10 IGAH 11 FLAK, 12 LALD i 13. LFEK.

* PC * 1 LDKD 2 HTDC 3 CLLD 4 FXLC 5. KRFX 6. XDDJ 7 LBKG 8. KLFB 9 TTCT 10 DDRX 11 TBHK, 12 BRTD 13 CKJL 14 LFCK.

***Apidya* * A *** Za varanje otkucaj sledeće šifre u toku igre: SHOWCREDITS MISSHONEYBEE HASTALAVISTA, DEPUTYOFLOVE SNEAKPREVIEW i pritisni Return posle svake.

***Archer McLean's Pool* * A *** Upiši VF12 u Trickshot modu a zatim izaberi Demo mod da bi ušao u novi meni. Izaberi 2 Players Game i sačekaj. Sada će igra protiv bilo kog protivnika biti znatno lakša.

***Armourgeddon* * A *** Cilj je uništiti neprijateljsku bazu pre nego što neprijatelj uništi tvoju. Pre toga moraš naći delove neutronske bombe. Sakupljaš ih tako što Heavy Tankom jednostavno pređeš preko njih. Da bi uopšte stigao do njih moraš da uradiš sledeće: Uđi u meni Equipment, izaberi Bomber i natovari Telepod. Klikni na Pilot Vehicle. Naći ćeš se u pilotskoj kabini. Pritisni 'V' dva puta i pročitaj uputstva. U njima piše da treba da odletiš do navedenih koordinata i pokupiš neutronske bombe. Postoji pet misija koje se razlikuju samo po koordinatama na koje treba da letiš, a biraš ih pritiskom na taster 'N'. Trenutne koordinate su ispod pomenutog uputstva. Pre nego što kreneš bilo kojim vozilom uvek moraš da pojačaš štitove sa Help. Uključi motor sa 'S' i dodaj gas tasterom (B služi za oduzimanje gasa). Posle uzletanja okreni se na istok (za prvu misiju) prati koordinate i kada se približiš datom mestu uključi kočnice na 'B', smanji visinu, uključi Telepod sa 'Q', 'A' ili 'Y' (nemačka tastatura), zaveno gde si ga natovario i pritisni pucanje. Sada slobodno možeš da se slupaš. Izaberi Heavy Tank. Stani ispod Telepoda i pritisni G. Pojaviće se meni u kome biraš mesto gde želiš da se teleportuješ. U prvoj misiji izaberi Tele#1. Naći ćeš se ispod postavljenog Telepoda. Sada jednostavno pregazi deo bombe i opisanim postupkom se vrati u bazu. Stani na lift iz koga si izašao i pritisni 'L'. Sakupio si 20% bombe što možeš videti u meniju Stores. Sve ovo ponovi još četiri puta i imaćeš celu bombu. Napomena: ostala odredišta su predaleko da bi do njih stigao sa zadatom količinom goriva. U tim slučajevima u preostala dva mesta za oružja stavi Drop Tank.

***Army Moves* * A *** Da bi dobio besmrtnost, u prvom delu igre pritisni 'Alt 1-O' a 'Alt 1-J' za drugi deo.

***Arnie* * C64 *** POKE 2048 32 POKE 2049 153: POKE 2050,56 POKE 13270 44 za beskraj života. SYS 2048 za startovanje igre.

***Assassin* * A *** Razne stvari će početi da se dešavaju ako u bilo kom delu ukucaš neku od sledećih šifri: Psyonic Systems Assassin Superfrog, Body Blows The one and only Project X Alien Breed.

***Asterix And The Magic Cauldron* * C64 *** Cilj igre je sakupiti sedam delova magičnog kazančeta i odneti ih nazad u selo kod druida. Šest delova nalaze se u selu, u šumi, u kampu, u Rimu, u areni (moraš pobediti gladijatora) i u celiji. Da bi došao do arene pusti da te uhvate Rimljani na koje naiđeš. Naći ćeš se u zatvoru. Pojedi pile i dođi do vrata. Udaraj u njih, ona će se otvoriti i pojavićeš se u areni. Kada pobediš gladijatora pokupi njegovu kacigu, naći ćeš se u gradu.

***Astro Marine Corps* * 16 *** Šifre su: NOSTROMO DISCOVERY ENTERPRISE DAGOBAH REPLICANT KRULL, METROPOLIS

***Atomix* * A *** Pritisni Help za Password Mode, ukucaj TIME za zaustavljanje sata.

***Awesome* * A *** Da bi izašao iz stanice prvo moraš da sklopiš ugovor o prenosu tereta na neku planetu. Potom u Navigation meniju zarotiraš planete tako da ona na koju ideš bude najbliža onoj na kojoj se nalaziš. Pri tome će se povećati hotelski račun. Kada budeš zadovoljan pozicijom na kojoj se nalaziš klikni na „Stay". Potom klikni na ikonu na vrhu ekrana, pa na planetu na koju ideš. Ako se ta planeta pojavi u malom prozoru dole levo onda je sve u redu. Sada izađi u glavni meni i odaberi opciju za ulazak u brod.

***Aztec Tomb* * C64 *** Ključ od Old Chest naći ćeš kada ispitaš krevet (Exam Bed), uđeš u podrum (Go Trapdoor), obučeš mantil (Wear Cloak) i ispitaš podrum (Exam Cellar). Ribu ćeš uhvatiti ako uzmeš teglu iz predsoblja i otkucaš Catch Fish kada dođeš do bare. Kod lokacije posle bika nalazi se malo drvo koje treba zaliti vodom 2 puta. Vodu ćeš uzeti iz bare (Fill Jar) i zaliti drvo (Water Plant).

B

***Back To The Future 3* * A *** Voz ćeš preći tako što pokupiš sve male bombice raznih boja i sa lokomotive skočiš na auto usput pokupivši poslednju tamnocrvenu bombicu. Na trećem nivou je cilj da tanjirima pogodiš sve članove Bufordove bande po tri puta, a zatim samog Buforda šest puta. Tanjiri se bacaju pritiskom na pucanje + pravac, a uzimaju tako što pored stola se desne strane povučeš džojstik udesno.

***Battle Isle 93: The Moon Of Chromos* * A *** Šifre: LUMIT FINXT BUPOS LUNAR EBENE SOONE LUTOF EBSYL, SOTEX SONIX EBONY RASEN SOWYN EBTAR FISCH, SOSOO KARST EBTON SONAF KANTO KABEL, RACHE KAROT SYNTAX, RAMPE KAISR DIONE RANGG SYBIL, NAIAD FILMO SFINX FIEST SYNOM

***Battle Isle Scenario Disk One* * A *** Mod za jednog igrača (protiv kompjutera): 1 BLOCK, 2 WATCH 3. LAGUN 4. BIRMA, 5 SERPT 6 RAMBO 7 YUKON 8. POINT 9 FROGS 10 ITALY 11 LINES 12 VARUS 13 SOUND 14 TWEAK, 15 NIPON 16 FLAIP 17 ARROW 18 KORSO 19 NOUTH 20 FJORD 21 DONOR 22 LEYES 23 JUMPY 24 WERFT. Mod za dva igrača: 1 CLOCK, 2 LOSAG, 3 BOMBS 4 COMET 5 PEARL, 6 MIROR 7 ROMEL, 8 MAGMA.

***Battle Squadron* * A *** Tokom igre upiši CASTOR i dobijaš neuništivost. Tasterima F6 - F10 biraš oružje a tasterima F1 - F5 biraš snagu maksimalnog oružja. Ako upišeš šifru ELECTRONIC igra će biti znatno lakša.

***Beavers* * A *** Čim igra počne otkucaj BIGINGBIGB. Tasterom 'F2' možeš prelaziti iz nivoa u nivo.

***Benefactor* * A *** Šifre: 1 11ODMD5HQH, 2. 5MQL4PSNQR, 3. 3DQM2HM31D 4 3V13DFCKFH 5. GNB3JN3PQ5 6 3D131D131D 7 3LQLF4PK2N 8. 3NQQQVQQQV 9 QB5K8GFQG 10 1M11FMFFKR 11 1MQ2LQTH4T 12. 3GQPTNNMQK, 13 1MQDRPPQQ4 14 1XQ3MPLDHK, 15 GPJMKTL4MV 16. QFJ2RJ3DQ3, 17 3HQPV4LKQJ 18 M2QPDHNM12 19 M5QQH344FG 20. M4KRNTN5QW 21 MMQP4PSRQR 22. 2HQM3P321H 23. 2RQHG2PGFD 24 MF1MJFHTQM 25. MF1MLFFRQK, 26. 5SJ33G3HHF 27 MMCN3N3T4T 28. 2MQ3RQPHQP 29 MCGGSG44Q2 30. 2N12FNFJKS 31 MNQPKQ5T45, 32 5JHHPM33QH 33 2FQ3SJ4GQH 34 Q5NGHKH132 35. 3MQJ2NSLGP 36. 3MQJKNWPQT 37 Q2NGRKMFQJ 38 3HGNFML31H, 39. GVDJ2G2KFH 40 1BQBKCWHQ3 41 3FQJLGV4QL 42 1WQGKMNDHJ 43. 14QFLTRGM5, 44 1KQC4MS2Q4 45 Q2NGVK3BQF 46. QTNGKJKDHG 47 1JQGNPRHQ4 48 QDNGSJL2QH 49 MMQN2NSPGP 50. M224LGJTQL, 51 MMQSRSPRQR, 52 MNQSHTLNC4 53 MVQ4FMQ4FH 54 5BLJ4GNLQ3, 55 5NNKRTMJQ5, 56 MGQRKNPQJM 57 5QFGJCJKNG, 58. 5MDF4NFHQP 59 23QKV4LFQJ, 60. MLQNFMTQ3P

***Big Sleaze* * C64 *** Pomoću pajsera (Crowbar) na bilo kojoj lokaciji otvori rešetku na ventilacionom otvoru (Open Grille With Crowbar). Prethodno obavezno upali baterijsku lampu (Turn Flashlight On) i ponesi je sa sobom. Kad uđeš u otvor (In) naći ćeš se u kancelariji. Pregledaj sto i naći ćeš drugi deo fotografije. Tu se nalazi zaključana kartoteka (Filing Cabinet). Ako ponovo uđeš u ventilacioni otvor (E) ili D W N W i naći ćeš se na recepciji. Pomeri postolje Betovenove biste (Push Obelisk) i ukazaće se još jedan ventilacioni otvor. Njega takođe možeš otvoriti pomoću pajsera. Južno od recepcije se nalaze klizna vrata (Sliding Door) koja se ne mogu otvoriti. Zapadno od vrata se nalaze ulazna vrata zgrade. Izađi (ako su zaključana, otključaj ih - moraš imati Bunch Of Keys) i možeš prošetati kroz 21st Street. Pre nego što uđeš u kola (Get In Car) obavezno izvadi dinamit (Examine Car, Get Dynamite). Naći ćeš bankarsku knjigu (Bank Book). Pročitaj je (Read Book) i saznaćeš da se banka nalazi u Astoria Bulevaru. Zatim otkucaj Connect Wires i Drive To Astoria Boulevard Bank.

***Bill And Ted's Exellent Adventure* * A *** Godine su sledeće: 1783 Marie Antoinette 1429 Joan Of Arc, 1810 Ludwig Van Beethoven 1806 Napoleon Bonaparte 1815 Albert Einstein 1901 Sigmund Freud 1208 Genghis Khan 1878 Billy The Kid 1863 Abraham Lincoln 1509 Michelangelo 0064 Neron 1989 Circle K 1632 Desert 0000 Ice Age 1990 Sans Dimas Mall.

***Bill's Tomato Game* * A *** Nivo 1 GLYCKEN, SEEPPUN MEPEL, PLOOT TIT WAMAL, CLOOPAN GIAPOG ZULLAR i BEGGEN Nivo 2 ZAIVIT ZOMAL, NOIBEAT VIANEN, CUENNUNG WAIVOR GLEALLOG MEFFAN SIDDER i TOUKER Nivo 3 BOGMAN BINNON CLOINAL, FLESSAR TIGRIN TOKEN SAKUG TAGGAT CLYFIT SIPUG Nivo 4 GEABBEAR TAPPER, VOASSOG GIVIN TIAVER PLOIDDOG NEABBAN, PAIBBIN BYMEL i SLOOVOM Nivo 5 WYVAN SLYPPIT FLOGGAL, VENIN DRUTTEL, GLIETTUG FLYNNET MOSSAT DROADDAR i BOUTTOL. Nivo 6: SLAINUN PLEAMIN, GYVET TEETIAL, BOACKER BOICKEL PLOAGOG FLOUMUN i WOISSAN

***Blob* * A *** Šifre: 1 EASY 6 WAXY 11 TWIN 16 XNOR 21 HYPO 26. HIHO 31 FLUF 36 WANE 41 MIST i 46 JOWL.

***Body Blows* * A *** Kada se pojavi glavni meni džojstik koji je priključen na port 1 vuci ulevo a džojstik koji je priključen na port 2 vuci udesno (oko 5-6 sekundi) i pojaviće se Cheat meni. * PC * T 12 se najlakše prelazi pomoću Kossaka. Sateraj ga u ugao i udaraj laktovima (gore-koso + pucanje) ili primeni tehniku čišćenja (dole-koso + pucanje).

***Bomb X* * A *** Šifre: XBVOB SLURP RAPID GAMEX, SOURI PIEDO EPOUS GONAD LANGS PANTY PLAIZ, WOUAH SYMPA, GATHO EROTI DONNA, BELLE APHRO BISOU LOLOS SAFES HAAAA, PRESR UBER, VIPTU DIVAN HABIT CONTR ERECT SESAM HEROS RIGOL, VATIF STRIN STRIP MINIE JARET CUISS DROUS ORGAS EXTAZ, FACIL, MONST HAIRS HELLO FORME PANAR, PICEU COMPA, JOUI

***Brainball* * A *** Šifre: 2 WELLDONE, 3 PPHAMER 4 FORTUNE 5. READY 6 STEADY 7 NO GO 8. JOYSTICK 9 RUTODFGP 10 DENISE, 11 BIGAGNUS 12 CHIPCHIP 13 HATTHATT 14 FRANKLIN 15. PJOTRE 16. HUI LUIS 17 ESCAPE 18 CONTROL, 19 SPACE 20 AMIGAFUN 21 LAMBADA 22 ERTERZUT 23 LEVEL 23, 24 BIGDREAM 25 CINEMAXX 26. SMARTIES 27 LOGOGO 28. SQUARES 29 SPEEDIE 30 SERPENT 31 FLIPPER 32 COFFEE 33. DOENER 34 NO COKE 35 SMOKIE 36 ALL STAR 37 SOFTWARE 38 COMPUTER 39 DISKFULL, 40. HARDWARE 41 HOOLIGAN 42 LEVEL 42 43 OWLPARTY 44 FREESHOT 45 BIERZELT 46. LAADAADI 47 LAADAADA, 48. NOWAYMAN 49. RUSHRUSH 50. THE END

***Brant* * A *** Šifre: 2. MIHEMOTO 3 SASUTOZO 4 SUMATTZEE 5 NOKITAGO 6 ITSANONO 7 MOZIMATO 8 HOZITOMO 9 MOKITEMO 10 ZUMOHATO 11 CHANASTU 12 NAGAITSU

***Brian The Lion* * A *** Šifre: RLLjMZXYz, d*gJQvaqVx, gVdfKgqaGd, gVdfKgqaGI QNI8KWSXp U5vG57pSX/ 1*ANKgqaGI xOtFwheXYE. Kada igra započne pritisni CapsLock i desno dugme miša. Dok je CapsLock uključen, sa L dobijaš 9 života, sa H dobijaš 9 HP se K dobijaš 999 kristala, a sa P sa na mapi vide svi nivoi.

***Brides Of Dracula* * A *** Kad Drakula izađi iz početne sobe i idi u prostoriju sa desne strane. Tamo ćeš naći dve devojke. Udari jednu (smer + pucanje) nakon čučanj i devojka postaje vampirica. Vrati se u početnu sobu i sačekaj da vampirica koja će krenuti za tobom legne u kovčeg. Vrati se u sobu u kojoj si našao vampiricu. Čučni i pojaviće se nova vampirica. Odvedi je u početnu sobu i smesti u kovčeg. Ponavljaj postupak dok ne popuniš svih dvanaest kovčega i sada si dobio neuništivost. Preostaje ti da nađeš Helsinga i ubiješ ga.

***Brutal Sports Football* * PC *** Pomoću šifara FQMXCX7KN i 5S8HC8ZZZ možeš preći u prvu diviziju gde te očekuju snažni protivnici. Moguće je varati i ako pri izboru lige pritisneš 'L' i broj lige 1 - 2 ili 3 gde je 1 najbolja liga. Potom pritisni 'M' i broj od 1 do 8 za izbor meča, gde je 8 poslednji meč u ligi. Po-

red navedenog, tokom igre možeš pritenuti i 'L' za munje, 'I' za nevidljivost, 'R' za skup i 'F' za zamrzavanje.

Bubble'n'Stir * A * Šifre. 2 16QTJQ7GLZ, 3. 7FVN4QRCXM 4 R6CGRBMKG i 5. P1I77GS3DP

Bubble Bobble * C64 * Glavonju na kraju igre (stoti nivo) ćeš najlakše ubiti gromovima. Njih uzmaš kada polupaš žuti ćup. Zatim se popni na pretposlednju platformu u ćošku okreni se i pucaj. Kada uzmeš sivo crvena vrata naći ćeš se na bonus nivou. Ako uzmeš bela vrata za bonus nivoe ćeš ići dvadeset nivoa dalje.

C

C.J.'s Elephant Antics * C64 * 20 DATA 169,086,141,247 053,169 169,141 bezbroj života, 21 DATA 208 084,141 007 101 086, 1 bezbroj bombi.

Cabal * A * Ukucaj SCHLIKA za vreme igre i ekran će trljeznuti. Sada sa 'F2' završavaš nivoe.

Caesar * A * Grad kraniš kada te kompjuter obavesti. Ikonom skroz levo dobijaš mapu sa vojskom. Klikni na opciju za kretanje (ukršteni mačevi) zatim na svoju vojsku i konačno na mesto na mapi gde želiš da pošalješ vojsku. Neprijatelj je prikazan drugom zastavom. Nakon sretanja vojska pojavljuje se nekoliko opcija za način borbe. Finansije i mogućnost napadanja protivničkog grada su i dalje nepoznanice.

Cannon Fodder * A * Na prethodno formatiranu disketu (opcijom format) snimanjem pozicije pod imenom „Jools" aktivira se cheat mod koji podrazumeva brže kretanje i pucanje komandosa. Kanjon se preskače na sledeći način, pre skoka moraš sa jednim od članova tima očistiti teren od vojnika sa bazukama. Bitno je da ubiješ vojnike koji stoje na suprotnoj obali reke kao i one na bunkerima. Uđi sa grupom u vozilo i dođi do ivice litice tj. do mesta gde je reka dodiruje. Uhvati mali zalet, skoči u vodu i brzo izvuci ljude iz vozila, jer će ono ubrzo potonuti i eksplodirati.

Carrier Command * PC * Na jedno ostrvo se može sleteti samo jedna konstrukciona bomba i po njoj se određuje vrsta ostrva (odbrambeno fabričko ili izvorno). Ako si opcijama Supply transfer i Fuel transfer zalihe prebacio iz Stockpilea u Resupply Drone, klikni na ikonu pored 'Pause' i 'Abort'. * ST * Pauziraj igru i otkucaj GROW OLD ALONG WITH ME i videćeš natpis Cheat Mode Activated. Pritiskom na '7' na numeričkoj tastaturi možeš ubrzati Carrier a sa '+' i '-' aktivirati i deaktivirati štit na Mantama i Walrusima.

Castle Master * A * U prostoriji blizu teretane naći ćeš na nekakvu gomilu. Pucaj u nju i ugledaćeš kovčeg. Otvori ga, uđi zatvori vrata sa sobom i naći ćeš se u prostoriji sa dijamantima i neograničenom energijom. U zamak ćeš ući tako što sa startne pozicije odeš do vrata i pritisneš 'P' da bi dobio odgovarajući pogled. Videćeš zeleni pravougaonik. Pritisni 'Space' pomeri kursor gore i „pucni". Vrata će se spustiti (pazi samo da naprđeš prebliu vratima da te ne bi poklopila) a tebi ostaje da mirno uđeš. * C64 * Komande: 'W' hodanje, 'R' trčanje, 'C' puzanje 'P' pogled naviše 'L' pogled naniže, 'F' normalni pogled 'A' uzimanje predmeta i korišćenje ključa, 'U' rotacija za 180°, 'Space' – promena kursora.

Centurion, Defender Of Rome * A * U Britaniju se sekrceveš tako što flotu dovedeš na polje do Britanije i nakon toga vojsku prebaciš na galiju. Vojska mora biti u provincijama Gaul ili Germania. Prebacivanje se vrši tako što se klikne na vojsku a potom na galiju. Sa galije u Britaniju vojsku možeš prebaciti tek u sledećem potezu. Klikni na galiju, a potom na Britaniju i vojska će biti u Britaniji.

Chase H.Q. 2 * C64 * 20 DATA 169 173,141 084,143,096, 1 bezbroj turbo brzina.

Chrome * A * Šifre: 1 START 2 TRUTH 3 JELLY 4 SORY 5. CLOUD 6. MOUSE, 7 HUMAN 8. FLOOR 9 PAPER, 10 EARTH 11 SPACE 12 GENAM 13 APPLE, 14 JUICE, 15. CHESS 16. WORLD 17 AUDIO 18. LOGIC, 19. TITLE i 20 VENUS

Civilization * PC * Ljudi se bune ako ih ima previše (tada nije dovoljan hram) ili ako im ne odgovara državno uređenje. U tim slučajevima pomaže dovođenje vojnih jedinica u grad, promena državnog uređenja (revolucija), izgrađivanje novog hrama (Temple), katedrale (Cathedral) ili nekog svetskog čuda koje ima smirujuće dejstvo (Hanging Gardens, Oracle J.S. Bach's Cathedral, Michelangelo's Chapel, Shakespeare's Theatre, Cure For Cancer, Women's Suffrage) igraj dok ne dobiješ pedeset zlatnika i snimi poziciju. Nađi adresu 0000000 u snimljenoj poziciji i cifru 32 zameni sa 3075. Dalji život biće daleko lakši.

Codename: Iceman * PC * Spisak stvari koje treba pokupiti i mesta na kojima se nalaze:
Tahiti: Earring – u pesku ispred Stacyne kuće, Key i Envelope – na recepciji, Microfilm – u minđuši, Black Book – u ormanu u tvojoj sobi, Change i ID card – u fioci u tvojoj sobi.
Washington: Envelope – na stolu u konferencijskoj sali.
USS Blackhawk: Explosive – u šranku u torpednoj sobi, Rum Bottle – u prostoriji ispod kontrolne sobe, Storage C Key – kod oficira u radionici, Diver – u mašinskoj sali, Flare – u šranku u torpednoj sobi, Device – prostorija ispod kontrolne sobe, Cotter Pin, Washer, Nut, Metal Cylinder – u šranku u radionici, Vernier Caliper – u fioci u tvojoj sobi, Code Book – u odeljku za knjige u tvojoj kabini, Hammer, Open and Wrench – u fioci u mašinskoj sobi, Sheared Cylinder – u torpednoj sobi.
Tunesia: Fish – kod ribara na obali, Capsule – u ribi, Map 1 – u kapsuli, Map 2 – kod Stancy u oazi.
Šifre: Washington codes A-0, B-8, C-6, D-4, E-2, F-1, G-3, H-5, I-7, J-9. CIA codes A-3, B-1, C-9, D-7, E-5, F-4, G-6, H-8, I-0, J-2. Primer: FI-D-B zamenjeno brojevima izgleda 17-4-8, što znači da je u knjizi za šifre na 17. strani četvrti red i osma reč.

Colonel's Bequest * PC * Oficer konstiš dva puta. Prvi put u preslvanju kuće da bi podmazao kacigu viteškog oklopa. Otvori kacigu i naći ćeš polugu i pero. Polugu iskoristi u bašti kod statue i otvoriće se put u podzemlje. Da bi ušao unutra, potrebna ti je lampa i šibice. Idi do ekrana gde ćeš naći tela svih žrtava. Na zidu se nalazi otvor. Ovde treba da konstiš drugu polugu koju ćeš dobiti na sledeći način: popni se merdevinama na zvonik i podmaži zvono. Siđi dole i povuci kanap pomoću štapa (Cane) ali pazi gde stojiš. Zvono će pasti i naći ćeš potrebnu polugu. Derringer i Bullet se koriste na samom kraju igre. Cracker Box, Poker, Broken Record i Diary za mogu koristiti, ali nisu od presudnog značaja za završetak igre.

Comanche: Maximum Overkill * PC * Na svim nivoima (na kojima ih ima) onesposobi prve protivnička helikoptera, kako bi mogao na miru da se usredsrediš na ciljeve na zemlji. Helikoptere prvo skidaj Stinger vođenim raketama, a tek ako ti ponestanu koristi Wingman (pomoću svog pratioca) ili u najgorem slučaju Hellfire. Stinger rakete imaju 80% uspeha u skidanju helikoptera, ali je potrebno ispaliti čak tri ovakve rakete da bi se uništio tenk. Jedna od varijanti je i da za tenk upotrebiš jednu od dve Stinger rakete a zatim leđa, najčešće nepokretnog neprijatelja dokrajčiš sa Rockets (obične nevođene rakete) ili Cannon (mitraljez). Hellfire podjednako dobro uništava sve vrste ciljeva. Helikoptere i tenkove je najbolje gađati sa udaljenosti 200-300 jer te na tom rastojanju jako teško mogu pogoditi protivnički projektili. Za skidanje rezervoara koristi Cannon i Rockets. Na juri ka neprijatelju (pogotovu ako je grupisan) već biraj pojedinačne ciljeve. Ako te napadne više protivnika odjednom ispali neku vođenu raketu na najbliži cilj i povuci se idući unazad (kursor dole) tako da protivniku na okreneš leđa. Na nekim nivoima nije potrebno pojuriti sve protivnike već, recimo uništi sve rezervoare. Na takvim nivoima se na zamaraj previše jureći protivnikove trupe, već se usredsredi na cilj akcije (ali ipak kao i na svim nivoima, poskidaj prvo helikoptere). Nekim ciljevima ćeš jako teško prići (recimo tri tenka u uvali okruženoj planinama). Preleti preko njih selektuj ciljeve i „ispali" Artillery. Time ćeš u stvari samo javiti tačne koordinate cilja svojoj artiljeriji koja će ubrzo dejstvovati (neposredno posle zvučnog signala pisk). Ukoliko si selektovao neki cilj i ispalio vođenu raketu, a cilj ti umakne za nekog zaklona pre nego što raketa uspe da mu uđe u trag selektuj neki drugi najbliži cilj. Uz malo sreće, ukoliko raketa uspe da konguje putanju, drugi cilj će biti pogođen (naravno, ako se iza zaklona ponovo pojavi prvi cilj, selektuj ponovo njega).

Commander Keen 4 * PC * „Nemoćorast" oblak ćeš preći tako što, čim dođeš na platformu iznad koje je oblak, uletiš u rupu i sačekaš da oblak „isbaci" svoj elektricitet i ode na desnu stranu. Po ulasku u rupu siđi do donjih vrata, uđi i preskačući preko pokretnih litova dođi do zatvorenika.

Commander Keen 5 * PC * Na dvanaestom nivou je cilj razbiti veliku kuglu. Da bi je razbio moraš oslobodili bombe koje se nalaze iza vrata desno od kugle. Navedi ih da te prate do kugle. Kada ti se približe na određeno rastojanje one će eksplodirati i razneti kuglu. Ovim si prešao nivo a i celu igru. Kada istovremeno pritisneš slova 'B' 'T' i 'A' dobićeš 99 metaka i dodatni život. Isto važi i za Commander Keen 4.

Conquest Of Camelot * A * Najpre idi kod kraljice razgovaraj sa njom i uberi ružu iz njenog vrta. Zatim idi u trezor i blagajniku daj svoju vreću. Kaži mu kakve pare da stavi u nju (Gold, Copper ...) Idi kod Merlina i iz sanduka uzmi Lodestone. Idi u svoju sobu i obuci oklop a zatim uzmi mač i štit. Idi u crkvu i klekni prvo pred jedan, pa pred drugi oltar. Na oba oltara stavi po zlatnik i videćeš gde sve treba da ideš. Zatim izađi i uzjaši konja. Idi u šumu i vlasniku daj Copper. Kod lovca kupi koplje (koje upotrebljavaš pritiskom na 'Space') i megza će pobediti. Na sledećem ekranu treba da ubiješ tri divlje svinje. Na sledeća dva ekrana boriceš se sa vitezom i kada ga pobediš vrati se nazad i sa leša mrtvog viteza uzmi Sleeve (rukav). Kreni napred i videćeš kako je vitez vezan za drvo. Preseci mu okove i daj mu konja. U sledećem ekranu daj čarobnici Sleeve i učinićeš dobro delo. Zatim ćeš videti maagu. Razgovaraj sa kamenjem (Talk To Stone) i svaki će ti postaviti zagonetku.

Cool Croc Twins * C64 * Šifre nivoa 5. TRIAX, 10 DREAM 15 MUGNO 20 JANKO 25 HENRI 30 DOORS 35. FLOYD 40 HUMAN 45. MONEY 50. MAGIC 55. GIRLS

Crazy Cars 3 * A * Naočare za u toku vožnje aktiviraju pritiskom na taster 'N'. Sa F10 dobijaš pauzu, a sa F5 odustaješ od trke. Radar je prava stvar za zaštitu od radara i patrola. Murkana koji te snima možeš pogoditi ako si dovoljno spreman.

Creatures * A * Pauziraj igru i otkucaj A FINE KETTLE OF FISH. Sada ćeš tasterima 'F1'-'F9' moći da ideš sa nivoa na nivo, a tasterom 'F10' da ih preskočeš. Tasterom 'C' isključuje se cheat mod.

Creatures 2 * C64 * Da bi prešao prvi nivo, prvo skoči gore a zatim preko lokvanja dođi do žabe. Skoči na mali deo kopna ispred žabe i upotrebi vatru (drži pucanje sve dok na zasvetli a zatim ga pusti). Uzmi bočicu i promeni oružje (dole + pucanje + levo/desno). Gurni bombu u njenu rupu. Vrati se i skoči ispred „dvoglavca". Pucaj u njega i skaži dok on bude pucao na tebe. Zapali bombu, skoči dole i pucaj u polugu. Kada bokl krene, preskoči ga. Da bi prešao Torture Screen 2-3, prvo treba da kratkim pucnjevima odguraš srednji kamen koji je sasvim levo do ivice rupe sasvim desno. Zatim skoči na sledeću levo tako da se dočekaš na leđa ptice koja ide levo-desno. Kad budeš na njenim leđima pomeraj džojstik levo-desno sve dok te ptica na digne do vrha rupe gde si ostavio kamen. Dok ptica bude stajala na vrhu rupe brzo preguraj kamen kratkim pucanjem preko njenih leđa. Kada kamen bude stajao levo pored same mašine drži duže pucanje (zasvetlećeš) i kamen će upasti u mašinu. To će ubiti malo plavo čudovište na dnu ekrana. Postoji jedan bonus nivo na koji se dolazi sa sedmog nivoa (prvi nivo drugog ostrva). Potrebno je ubiti mrava, sići na mesto na kojem se ovaj nalazio i nastaviti desno. Na bonus nivou potrebno je sakupiti kreature koje mrdaju glavom gore-dole.

Crystal Kingdom Dizzy * C64 * Postoje dva pauka u kojima se pojavljuje pauk. Na prvom nivou pauk se nalazi desno od rupe levo. Uzmi bič iz Desine kuće tako što ćeš ući kroz prozor (neće te pustiti da uđeš na vrata). Upotrebi bič kod rupe i bez problema ćeš je preći. Drugi slučaj je na početnoj poziciji drugog nivoa. Uzmi hranu za ribe i stavi je na pristanište. Riba će krenuti i ići levo desno a ti možeš preći na brod.

Cyberpunks * A * Šifre 2 471174, 3. 158361 4 069800 i 5. 135642

D

Dark Seed * A * Štap treba da baciš zveri da bi mogao da prođeš dalje. Drške sekire treba da spojiš sa kamenom koji se nalazi u vinskom podrumu da bi dobio sekiru. Ispod kamena će se takođe nalaziti ključevi od kola. Da bi upalio kola, u rezervoar treba da sipaš nekju. Što se tiče groba (kapela na groblju) može se otvoriti. Potrebno je da pritisneš tri dugmeta koja se nalaze pored i iznad vrata. U kapeli ćeš u jednom od ćupova naći ključ za otvaranje sata (može sat možeš otvoriti i rukavicama). U prodavnici treba kupiti samo vekni i to prvog i trećeg dana. Prvog dana vekna ti je potrebna da bi od komšije dobio kanticu sa sledećih iz zatvora, a trećeg dana da bi napunio rezervoar automobila. U berbernici nije moguće ući. Municija se pištolj ti nije potrebna. Pištolj ti je potreban da bi te zatvorili u Mračnom svetu. Kada te zatvore otključaj vrata ukosnicom koju si ostavio pod jastukom u zatvoru u Normalnom svetu. Kada izađeš popričaj sa zatvorenikom iz susedne ćelije. U zamenu za ukosnicu dobićeš nevidljivost koju iskoristiš za prolazak pored čuvara arhiva u Mračnom svetu.

Death Ride * C64 * Maska se upotrebljava pritiskom na taster '6'. Inače, u tunelu je potrebna i baklja koju aktiviraš na 'T'.

Defender Of The Crown * A * Kada osvojiš neku teritoriju dok radi drajv pritisni istovremeno tastere 'H' 'J' 'K' 'L' i 'I'. Dobićeš 1024 viteza. Za pobedu na turniru treba na ekranu borbe upravljati kopljem na sledeći način: džojstik pomeriš kratko tri puta napred, a zatim levo tako da vrh koplja bude otprilike na sredini protivničkog viteza. Kada koplje treba da dodirne protivničkog viteza, pritisni pucanje i gurni džojstik napred.

Desert Strike * A * Šifra sa pet života je TQQGLOM. Šifra za deset života je BQQQAEZ. Šifre za nivoe 2 OKARAU 3. TLJJOAQ i 4 JTEKOMK.

Deuteros * A * Da bi pobedio Methanoide najpre napravi puno Dronova. Opremi dva IOS-a (jedan za borbu, drugi za rezervu) kompjuterom za kontrolu Dronova i napuni ih istim. Brod postavi u orbitu planete gde imaš stanicu za koju znaš da će je napasti Methanoidi. Snimi poziciju za svaki slučaj. Čim počne napad, klikni na ikonu koja predstavlja kompjuter. Ekran će se promeniti i moći ćeš da vidiš odnos snaga i pratiš tok borbe. Ako na brodu imaš generala, dovoljno je da imaš samo jednog Drona više od protivnika i pobeda je sigurno tvoja. Pronalasci koji se mogu naći mogu se videti sa diskete uz pomoć nekog monitora od 987 bloka nadalje. To su naprimer: Scoop, Star Drive, Sonic Blaster, Prison Pod.

Die Pyramid * C64 * Posle resetovanja unesi 25678-25678,234 za živote, POKE 7145 169 POKE 7146,0: POKE 7147,234 za igru bez kolizije sprajtova, POKE 7121 169 POKE 7122 0 za potpunu neuništivost. Za start SYS 32640.

Dime's Quest * A * Šifre CGIBVESN XINSEAPC NBEXCOIR NKSBHEAJ, XAPEBOK, FAJMCPOU ULBGXCCK, KAFLGPCS PIDEFOU DHCLBNQG HKLB8TDO HVFSAOLD MVBEHCXO MXBCJAOM QXBGNCHP DXBECJMG DQINDFGT VEQGILDR, JFKCHSIIT RFOAIDQL, NOQHBKDP XKRBLECP TFCRBOPH TDODIENH, BGKCDJEJ UJMAICRR JMAHBDIK, JKUAAGEX, UJPALIIVG ILMDOFHP PFOGCOLV VLBOGCEN, MCNDLOBS MDEQBCLR, SBBJCOAK, RALBTXCC, HVKEPCFM FRAIETCV KSFGAMHO NTDMICEQ, MBGFJCEI GRBUDJH BDKGOBUH HRCNEBJ CGRBBFDN, BCHSDXEQ OICPELAA, LAIEPCTO TDGLPAEF KEHOCEPI

Diplomacy * A * Da bi napao protivničku teritoriju moraš na teritorijama koje se graniče sa njom da imaš bar dve armije (ako napadaš na moru bar dve flote). Ako imaš (na primer) armije u Srbiji i Albaniji Trst napadaš sledećom komandama: Albania Move To Trieste, Serbia Support Trieste From Albania. Pazi da trupa koja se povlači na uđe na tvoju teritoriju na kojoj nemaš armiju (flotu). * C64 * Podopcijom Request Military Aid, u okviru opcije Conduct Talks, tražiš vojnu pomoć od neke države s kojom si u prijateljskim odnosima. Prilikom razgovora sa ambasadorom (Conduct Talks) prihvati savet, ako ti je potrebna pomoć. Njegova zemlja će ti pomoći ali na moraš da ispoštuješ obećanje. Naravno, to će se odraziti na dalje odnose, ali prvi cilj ćeš postići. Ukoliko ti na kopnu na ide baš najbolje i, recimo ostane ti poslednje uporište uz obalu, slanje spasonosnih jedinica vrši se biranjem opcije Convoy pri čemu se obele moraš dati podršku jedinicom kojoj komanduješ Support. Kao mesto iz kojeg dolazi jedinica kojoj pružaš podršku navodiš more koje se „graniči" sa napadnutom teritorijom. Primer: Armenia Convoy To Black Sea, Convoy to Rumania.

Dizzy 3 * C64 * The Wide-Eyed Dragon se prelazi tako što mu daš napitak za uspavljivanje koji ćeš dobiti od jednog člana porodice. Ali on se može preskočiti ali je lakše da ispred njega staviš Fresh Meaty Bone. A Piece Of Rope se koristi za vezivanje čeljusti krokodila. Kada su krokodilu zatvorene čeljusti treba da naskočiš na njih i iskoristiš A Piece Of Rope. Heavy Boulder treba da iskoristiš kod ekrana sa srušenim mostom. Pošto most na može da se digne pomoću samo jednog Bouldera, upotrebi ih nekoliko. Postoje četiri Shiny Glod Keys koji služe za pokretanje liftova. Vrata na ekranu The Castle Staircase se otvaraju pomoću Door Knockera. * A * Kada oslobodiš svoju devojku Daisy nije kraj igre. Potrebno je još sakupiti trideset novčića koji su sakriveni u žbunama, planinama, ogradama, oblacima i danas ih Daisy. Nekoliko novčića koji su sakriveni u ogradi drveću žbunju se ne vide odmah i prvo je potrebno uzeti deo ograde, tašća ili grane na njihovom mestu će se pojaviti novčić.

Dizzy 4 * C64 * Bodežom (Dagger) iseci konopac kojim je vezan jarac kod mosta i poteraj ga štapom (Big Stick). Pređi most i doći ćeš do Ice Palace. Kofom (Bucket Of Hot Water) polij zamrznutog Dilana. Krstom (Gold Cross) rasteraj vampire u Ice Palace. Na dnu palate, ispod stepeništa, pokupi baklju da bi se otvorio tajni prolaz koji vodi do Dejzi. Njoj daj The „Drink Me" Potion, a nikako The „Eat Me" Cake.

Dizzy 5 * ZX * Kolica u rudniku ćeš pokrenuti pomoću Brake Shoes koji se nalaze na lokaciji A Sheer Cliff (levo od The Sandstone Quary). Kamen se neće razbiti ako ga spustiš na oblak. Vožnja kolicima neće biti duga, jer je šina oštećena. Da bi je popravio potreban ti je Iron Hammer koji se nalazi u prolazu dole levo. Da bi se spustio potrebna su ti dva kamena. Kada popraviš prugu idi do medveda i uzmi Glass Jar i tek tada pokreni kolica. Pre toga ostavi svo kamenje pored kolica.

Dogfight * PC * Spisak najpotrebnijih komandi sa tastature

'A' izbor oblaka
'B' vazdušne kočnice
'C' chaff
'F' flares
'G' točkovi
'P' pauza
'R' opseg radara
'S' pogled iz kabine sa komandnom tablom
'T' izbor meta
'W' kočnice
'T' flaps
'Enter' promena oružja
'F1' normalni pogled
'F2' komandna tabla
'F3' taktički pogled
'F4' inverzni taktički pogled
'F5' pogled sa oružjem
'F6' pogled desno
'F7' pogled levo
'F8' pogled unazad
'F9' mapa
'F10' pogled spolja
'Insert' rotacija nalevo
'Delete' rotacija nadesno
'Page Dn' rotacija nadole
'Page Up' rotacija nagore
'/' okret levo/desno
'/+' potisak motora
'+ /' (num tastatura) zum +/



Dogs Of War * A * Za bezbroj života na startu otkucaj TIMBO i pritisni 'F5'.

Dosfus * A * Šifre. 1 2 DZ15YS 1 3 PH18TB 1 4 PJ89JP 2 1 ZR6189, 2.2 HK34DV 2 3 RR13RV 2 4 XH37ZT 3.1 PK48FD 3.2 KB15HL, 3.3 LV18PV 3 4 BY87PY

Doom * PC * U toku igre ukucaj sledeće šifre. IDDQD (za neranjivost) IDKFA (za sva oružja i municiju) IDSPISPOPD (za prolazak kroz zidove). IDBEHOLD (pritiskom na 'S' 'V' 'I' 'R' 'A' 'L' dobijaš pomagala) IDCLEV (prelazak na nivoe, prvo ukucaš broj epizode, a potom broj nivoa) IDMYPOS (koordinate)

Doomdark Revenge * C64 * Spisak komandi, pogledi '1' severoistok (SI) '2' I '3' JI '4' J '5' JZ, '6' Z, '7' SZ, '8' S '0' završetak poteza, '9' vraćanje u igru (posle 0) 'Clr/Home' osobine karaktera kojeg vodiš 'Inst/Del' spisak ličnosti koje možeš da vodiš 'Space' kretanje u pravcu u kome gledaš, 'L' učitavanje pozicija, 'S' snimanje trenutne pozicije 'Restore' meni sa raznim opcijama, '+' stanje vojske (lika) '-' provera ličnosti koju vodiš, 'fun-

ta" provera rezultata poslednje bitke. Cilj je ubiti Shereth The Heart-Breaker i oslobodit Luxor The Moonpower Nerona.

Double Dragon 3 * A* Da bi prošao veliku glavu skači po pločicama sa slovima, redom R O S E T T A i eventualno izbegavaj projektile koje izbacuje glavudža. Ako ti uspe, vrata će se otvoriti i put će biti slobodan. Predstoji ti još tuča sa neumornim mumijama i zlim dedicom u crvenom hemonu. Kada ih sve središ tu je kraj. * PC * Udarac rukom se izvodi pritiskom na 'Shift' udarac nogom pritiskom na 'Enter' udarac visoko podignutom nogom pritiskom na 'Shift-Enter' a udarac nogom u letu pritiskom na 'Shift-Enter' + levo/desno.

Dracula * C64* Ključ se ne pojavljuje dobijaš tako što pozvoniš kako bi došao gostioničar a zatim se upišeš u knjigu gostiju ili u trpezariju i večeraj a zatim na spavanje. Kada se probudiš izađi napolje i smesti se na kupu. Sačekaj neko vreme (Wait nekoliko puta) i doći će kočija. Reci svoje ime Jonathan Harcker i otići ćeš u dvorac.

Dragon Breed * A* Na kraju nivoa, dok se učitava sledeći, drži levo dugme na mišu + Delete-Help. Kada ekran počne da sveti možeš preskakati nivo pojedinim tasterima.

Dune 2, The Building Of A Dynasty * A* MCV (Mobile Construction Vehicle) služi da na nekom udaljenom mestu sagradiš Construction Yard a pomoću njega sve drugo što treba. Nije naoružan i lako se uništava. Sedmi nivo može se preći tek kada se uništi Ornithopter. Njih slede Rocket Turret koje se moraju sagraditi brzo. U suprotnom Ornithopter će uništiti sve građevine, a najpre Windtrape i Rafinerije. * PC * Efikasne i potpune odbrane od raketa nema, ipak postoji nekoliko preventivnih mera kojima se može ublažiti šteta. Osnovno je da svoju bazu gradiš dovoljno razuđeno jer raketa obično pogađa najgušće izgrađeni deo. Takođe značajno je da lociraš položaj protivničke palate iz koje se ispaljuje raketa. Ako uništiš palatu što nije nimalo lako nećeš više imati problema sa raketom. Pametno je i da snimiš poziciju pre ispaljivanja rakete, jer se ponekad dogodi da raketa promaši. Uz „normalnu" verziju igre seria dobija DUNE2TRN.EXE a to nije jedini fajl u „Cheat" kompletu. Postoji i fajl DUNE2MNY.EXE koji omogućava neograničen broj kredita, a mogu se pomoću vrlo zahvalne opcije Edit vršiti zanimljive prepravke fajla SCENARIO.PAK.

Dyna Blaster * A* Šifre: nivo 1-1 UKCLMNKT 1-2 UAGWIONE 1-3 UAGWAJNA 1-4 UANWMNE 1-5 MUWWLGPC 1-6 UKRLMTKV 1-7 UAGWGJNA 1-8 UANWIQNZ 2-1 UANWOVNA 2-2 MUBWNENC 2-3 UKRLNGKT 2-4 UANWQONE 2-5 UKCLNBKT 2-6 MUBWNINC 2-7 UKRLEHKT 2-8 VANWQVNZ 3-1 UANWIPNA 3-2 UAGWIPNE 3-3 UAGWGVNA 3-4 VANWENE 3-5 MUWWLOPT 3-6 UKRLPHKV 3-7 UAGWGENA 3-8 UANWIPNZ 4-1 UANWQOPA 4-2 MUBWNNEC 4-3 UKRLNLHT 4-4 UANWQIPE 4-5 UANWQIPE 4-6 UAGWOSPE 4-7 MUBENLZT 4-8 UKCLNHL 5-1 UANWJPA 5-2 UAGWJPE 5-3 UAGWGQPA 5-4 MUWWLGEC 5-5 UKCLPMHT 5-6 UAGWGIPE 5-7 UAGWGSPA 5-8 UANWJPZ 6-1 MUWWNSZC 6-2 UKRLNGHV 6-3 UAGWBVPA 6-4 UANWQEPE 6-5 UANWBOPA 6-6 MUBWNDET 6-7 UKRLEBHT 6-8 UANWQPPZ 7-1 UANWGVPA 7-2 UAGWGVPE 7-3 MUBWLSZT 7-4 UKCLPHHV 7-5 UANWGVPA 7-6 UANWGVPE 7-7 UAWMOTA 7-8 MUWWLEEG 8-1 UKCGNNKT 8-2 UAGRQONE 8-3 UAGRQJNA 8-4 UANRQINE 8-5 MUGWNGCP 8-6 UKRGNTKV 8-7 UAGRBINA 8-8 UANRQQNZ.

E

Elvira The Arcade Game * A* Kada izgubiš i zadnju životnu jedinicu kompjuter će pitati da li želiš da počneš igru ponovo. Izbaci disk koji je trenutno u drajvu i klikni na „Yes". Nastavićeš igru na mestu na kom si stao sa svim pokupljenim predmetima i devedeset devet životnih jedinica.

Elvira: Mistress Of The Dark * PC* Lista sastojaka za čini: *Herbal Honey*: Honey, Hay. *Glowing Pride*: Thistle, Dandelyon, Flame Flower. *Alphabet Soup*: Dandelyon, Elder Berries, Rose Petals. *Brain Ache*: Poppys, Mushrooms, Maggot. *Mind Locks*: Poopys, Maggot, Bloodroot. *Spagetty Confusion*: Belladonna, Parsley, White Wine, Witch Hazel. *Sizzling Egges*: Bird's Egg, Hellebore, Firethorn, Water Lily. *Ice Sponge*: Plateen, Firethorn, Moss. *Wooden Heart*: Dogwood, Algae, Bleeding Heart, Honey. *Fingerlight*: Earwigges, Deadly Nightshade, Belladonna. *Palmlight*: Belladonna, Centipedes, Mistletoe, Absinthe. *Clot* ... *Surprise*: Spider's Web, Hawthorn, Mouse. *Iced Magick*: Hawthorn, Thistle, Blood Lily. *Pastries*: White Wine, Black Lotus, Laudnum. *Fire Sponge*: Plantain, Flame Flower, Moss. *Maiden's Turnover*: Maidenhair Fern, 3 Spider's Webs, Honey. *Marecore Flip*: Maidenhair Fern, 3 Pieces Of Mantic, Honey. *Knight's Pleasure*: Bird Feather, Deadly Nightshade, Beetles. *Lucky Surprise*: Net, ... Fourleaf Clover, Monstera, Parsley, Ivy. *Mushroom Tenderness*: Hellebore, Elder Berry, Mushroom. *Thorn Splinter*: Firethorn, Nettles. *Cat And Dog Broth*: Spider, Horse Hair, Lily Flower, Witch Hazel. *Dragon's Brew*: Vampire Dust, Dragon's Blood, Deadly Nightshade. Čudovište iz katakombi se ubija mačem koji se nalazi u podzemnoj prostoriji ispod oltara u zamku. Kada počne da te udara kamenom, tuci ga po podlaktici ruke kojom drži kamen. Tri udarca su dovoljna da mu odsečeš ruku i tada postaje bespomoćan. Zatim ga dva-tri puta udari u glavu i neće više praviti probleme. Nikakva magija nije potrebna.

Epic * A* Šifre: AURIGA, CEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM i CORVUS.

Eric The Viking * C64* Mornare ćeš pozvati duvanjem u trubu (*Play Horn*) koju ćeš naći ako zaviriš u Bades (*Read Bades*) u kući na Middle Platform. Kada ih pozoveš mornari će biti u Boat House blizu plaže. Zajedničkim snagama odguraćete brod (*Push Boat*) na otvoreno more.

Exodus 3010 * A* Pozicija se snima klikdanjem na opciju „Save" a ukoliko ti to ne uspe znači da imaš neispravnu verziju. Kanistere sa tovarom kupiš na sledeći način. Kada ti se brod zamrzne ulaskom u Wall-K-Area izađi iz manuelnog moda i klikni na opciju Help pa na Return i to ponavljaj nekoliko puta. Posle izvesnog vremena čućeš eksploziju i bez problema ćeš moći da pokupiš kanistera. Paperweight nema određenu funkciju kao sirovina, ali na njemu se nalaze (ne)zanimljive poruke koje se mogu pročitati. Za proizvodnju reaktora su potrebni plutonijum i olovo. Space Station sa jakim magnetnim poljem uništavaš tako što dva puta uletiš sa lovcima. Posle prvog sletanja vrati lovce odmah nazad a zatim ih opet izbaci i naredi da napadnu drugi put neće biti magnetnog polja! Ishod bitke zavisi od broja i opremljenosti tvojih lovaca.

Eye Of Beholder 2 * A* Armiju besmrtnih koju čini par svešteníka uništava se na sledeći način. Ukoliko si rešio sve do tada, treba da imaš najmanje četiri ljudi i to bar dva maga (poželjni su San-raal ili Amber). Preko puta ključanica koja otvara Pandorinu kutiju (tj. hordu ovih besmrtnih) nalazi se sobica. Skupi što više magija Fireball i Cone Of Cold (pazi domet je jako veliki) zatim se u sobičak vrebaj. Kada na dva-tri polja ugledaš skupinu kostura baci magije zatvori vrata i ponovi postupak. Kada proređiš kostura (pazi da na ulazu sobu) možeš preći u ofanzivu i lovi ih po lavirintu. Kada se rešiš zaostalih kreni u glavnu prostoriju (gde leži „plan") i konačno svoju družinu koo masovno sateraj ih u dugačak hol. Dalje je klasika (par Cone Of Cold se dejstvom par Fireball iz blizine. Turn, puno projektila)

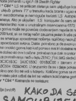
F

F-15 Strike Eagle 2 * A* Ako ti nestane oružja ili goriva pritisni 'Ctrl-Alt-R' * PC * Kada padneš na zemlju ili budeš uništen pritisni 'Alt-Q' i rezultat se neće važiti. Ista caka se može primeniti i u igri *F-19 Stealth Fighter*.

F-16 Combat Pilot * C64* ILS se prilikom sletanja sam uključuje kod nekih aerodroma. Ako se uključi pritisni 'F7' u trenutku kada brana i ugao sletanja budu OK. Na nekim aerodromima je nemoguće koristiti ILS. Autopilot se koristi samo prilikom sletanja. Ako je uključen ILS kompjuter će sam obaviti sletanje. * ST * Avion standardno nosi u unutrašnjim rezervoarima 6872 funti goriva. Ukupna količina goriva može se povećati dodavanjem najviše tri rezervoara, čiji je kapacitet 2200 funti, ali se na taj način zauzima jedan ili više pilona na krilima aviona (čime se smanjuje sposobnost nošenja različitog naoružanja i smanjuju manevarske sposobnosti aviona). Dakle potrebno je da avion u unutrašnjim rezervoarima ima onoliko goriva kao kad ponese sva tri dodatna rezervoara (13572 funti). Da bi došao do ove količine potreban ti je disk monitor Krille ST ili sličan. Opcijom za pretraživanje nađi u fajlu ZENO_F16.IMG sledeće instrukcije 343C1B3C 3C3C1B3C 3A3C1B3C 001B3C00 i zameni ih sa 343C504 3C3C504 3A3C504 00360400. U onzamici će se i dalje pokazivati originalni podaci ali je bitno ono što se vidi u kokpitu. Količina goriva se može još povećati ali će automatski pilot odbiti da leti sa velikim količinama goriva.

F-19 Stealth Fighter * C64* Komande sa tastature:

'0' kočnice (on/off)
'1' indikator stanja oružja (on/off)
'3' motor (on/off)
'4' točkovi
'5' flapsovi
'B' razmera karte
'C' menjanje cilja
'H' pogled levo
'N' menjanje identifikacije cilja (Air/Ground)
'V' vraćanje karte
'X'/'Z' navigacioni sistem (on/off)
'+'/'-' potisak motora
'←' radarsko ometanje
Clr/Home kokpit
'Inst/Del' pogled desno
Run/Stop pauza
Return uključivanje WB sistema
'F1' prvi WB
'F3' drugi WB
'F5' treći WB
'F7' četvrti WB
'Crsr' levo-desno top MB1
desni 'Shift' promena dometa radara
levi 'Shift' samoubistvo



Fantasy Flyer * A* Šifre: DINS16NPMRB DINS16N5MRK DINS16NHNRS CINS16NTNRU CINS16N9NR7 DINS16NTMRE DINS16N9MRN DINS16NLNRV CINS16N1NR1 CINS16NDNRA DINS16N1MRH DINS16NDMRP CINS16NPNRR CINS16N5NR4

Fascination * A* Kazaljku na zodijačkom točku stavi na jedanaesti znak. Uključi orgulje i odsviraj note sa lampe. Dirke koje treba pritiskati redom su: sedma bela, šesta bela, druga crna, peta bela i treća bela. Na ovaj način se otvaraju tajna vrata koja vode u poslednju prostoriju u igri.

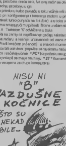
Ferrari F-1 * A* Regulisanje pritiska u turbo punjaču u toku vožnje vrši se pritiskom na tastere 1-9. Tako pri konfigurisanju i testiranju motora u probnom centru možeš postaviti pritisak turbo-punjača na 5.4 (bar) a u toku vožnje ekonomičnom potrošnjom goriva smanjujući mu pritisak. Brane u višem stepenu igre menjaš tasterima 'Q' i 'A'. Tasterom 'K' odvlače te u boks.

Fighter Bomber * A* Objekte na zemlji se najefikasnije gađaju raketama Maverick. Cilj ćeš najpre uočiti na radaru a kasnije u zavisnosti od visine na kojoj si videćeš ga i na HUD-u. Prati kursorom (nišanom) u pravom momentu pritisni taster Backspace. Cilj će biti uokviren pojaviće se na ekranu na kome je pisalo „None". Pritisni 'Space' i sačekaj učinak. * PC * Na početku se upiši kao BUCKAROO i moći ćeš da prelaziš sa misije na misiju. * ST * Komande sa tastature (verovatno postoje i u verzijama za druge kompjutere)

'B' vazdušne kočnice
'C' radarski mamci
'F' toplotni mamci
'G' točkovi
'N' promena waypointa na displeju
'P' pauza
'R' domet radara
'S' projektili vazduh-vazduh
'U' weapon/waypoint displej
'W' kočnice
desno
levo
'1' '0' brzina (drugi put '1' je za isključivanje a drugi put '0' je za maksimalnu brzinu)
'Backspace' projektili vazduh zemlja
Return promena oružja
'Esc' unazad kroz menije
'Shift-Esc' prekid igre

Pogledi
'F1' kokpit
'F2' prošireni
'F3' iz oružja
'F5' iz kontrolnog tornja
'F6' pozadi
'F7' levi
'F8' satelitski
'F9' praćenje
'F10' Aircraft View

Numerička tastatura:
'8' '2' '4' '6' rotacija kod Aircraft View
'+'/'-' uvećanje/umanjenje pogleda.



First Samurai * A* Fenjer služi za pronalaženje predmeta. Kada se nađeš u podzemlju upotrebi fenjer i videćeš skrivene predmete u stenama.

Frontier * A* Na Courier i Trader se mogu montirati bolji hyper drajvovi, ali je način malo komplikovan. Treba izbegavati DeLuxe Service i Drive Only Service godinu dana (ponekad i manji period) i posle jednog skoka drajv će se naprasno pokvariti. Tada će se u tehničkom pododeljku pojaviti Interplanetary Drive a u Cargu izvesna količina otpada. Potom treba da sletiš istovariš otpad i montiraš novi drajv. Ova tehnika ima dva maner: prvo, treba imati para i drugo, treba „uboleti" da drajv pukne u sistemu u kome se može kupiti bolji (ovo je rešivo ukoliko nađeš dva sistema koji su dovoljno razvijeni a istovremeno i dovoljno blizu jedan drugom). Što se tiče dobijanja velikog broja kredita u početnim pozicijama Lave i Mars in Sol sistemu prodaj Hyper ili Interplanetary drajv i kupi Extra Passenger Cabin. Potom idi u Bulletin Board i nađi putnika. Zatim odaberi opciju kupovine brodova. Nađi jeftiniji brod od svog. Idi na View Ship i pritiskaj opciju Buy. Time se novac naglo povećava.

Fruit Machine Simulator * C64* 20 DATA 169 173,141 079 131 096, i se beskrajni kredit.

Fury Of The Furries * A* Igra je u DOS-u, tako da se sa bilo kojim *File Masterom* ili slično može izvršiti prepravka heksadecimalnih vrednosti za traženi bajt fajla GAMEDAT.BIN. Heksadecimalni zapis nivoa je sledeći:

svet	1. nivo	6. nivo	svet	1. nivo	6. nivo
Desert	00	05	Factory	32	37
Lagoon	0A	0F	Village	3C	41
Forest	14	19	Castle	46	4B
Phyramid	1E	23	Machine	50	
Mountain	28	2D			

G

Gear Works * A* Šifre: 1 0000 2 3518, 3 6382 4 8427 5.2365 6 5924 7 1267 8 7208, 9 6532 10. 5012 11 8511 12 8582

Ghosts'n'Goblins * A* Na ekranu sa kreditima otkucaj DELBOY i lačeš besmrtan. * C64 * POKE 10000,44 POKE 2881,173: neograničeni život

Goal! * A* „Istrošeni" igrači mogu se menjati pritiskom na kursorski taster (od toga koja je ekipa zavisi koji je kursorski taster). Pojaviće se strelica ispod „semafora" sa rezultatom vremenom i nazivima ekipa. Izmene se mogu vršiti samo za vreme prekida (aut, gol-aut i slično).

Goblins * A* Šifre: VCVQFDE, ICIGCAA, ECPQPCC, FTWKKFEN, HOFWTFW, DWNDGRW, JCJCJHM, ICVGCGT, LQPCUVJ, HNWVGKB, FTOKVLE, DCPLGHM, EWDGFNL, TCNGTOV, TCVQRFM, IQDNKQO, KKKPURE, NGOGKSP, NNGWTTO, L3WSGUS TQNGFVC. Treneeti nivo se prelazi na sledeći način. Začaraj koren drveta i pokupi zviždaljku. Popni se na najvišu granu i iskoristi zviždaljku. Sačekaj da ptica snese jaje pa ga udari i začaraj. Pošto je ptica prenela dedicu na drugu stranu, začaraj trubu iskoristi Elixir i pređi na drugu stranu. Zatim šargarepu prenesi do rupe iz koje viri lisica. Začaraj krticu koja će se pretvoriti u golu devojku. Dok čarobnjak gleda devojku pređi dedicom na drugu stranu. * PC * Peti nivo prelazi se na sledeći način. Začaraj štap kod desne ruke kipa, a zatim kip udari u oko. Ludu postavi na jezik a desnicom začaraj znak na sarkofagu i brzo ga vrati kda lude na jezik. Ponovo udari kip u oko i pokupi pečurku.

Goblins 2 * A* Da bi prošao lokaciju sa džinom moraš ga probuditi (u daljem tekstu W - Winkle, F - Fungus). Uhvati kokošku (W). Dok je (W) drži opali je kobasicom (F). Kad kokoška snese jaje uzmi ga. Gurni kobasicu u drugu rupu od psa (F). Pas će dobiti nokaut i za to vreme prođi pored njega (W). Provuci se kroz rupu na drvetu (W). Napravi prolaz za (F). Prođite zajedno do džina. Zapali šibicama gomilu granja i baci jaje na vatru (F). Miris će probuditi džina. Daj mu kobasicu i vino i pustiće te da prođeš.

Kamenom gađaj (F) loptu u krošnji drveta. Lopta će pasti i uzeće je dečak. Da bi mu uzeo loptu uradi sledeće. Uđi (W) u kuću iz koje dečak viri a zatim uđi (F) u kuću gore desno. Loptu daj (F) košarkašu i dok ona bude skakutala po obruču skoči (W) kroz obruč. Lopta će uleteti u gradonačelnikovu kuću. Razgovaraj sa njim i on će ti reći da kucaš na Tomova vrata (poslednja kuća sa desne strane). Razgovaraj (F) sa njim i on će ti obećati peščani sat (koji treba baciti u provaliju kod zamka) ukoliko mu doneseš melodiju. Idi ekran levo i to je to.

Nakon što uđeš u more idi na lokaciju sa oktopodom. (F) upadni u rupu pored oktopoda i naći ćeš se na visokoj platformi. (W) baci uvis šarenu školjku i kada dođe do (F) uhvati je. Iskoristi stolicu na niskom konju pa zatim zavuci ruku u rupicu na steni. Kada rukavica pojuri morsku zvezdu i dođe ispod (F) baci školjku na nju. Kada podigneš šarenu školjku videćeš da je u rukavici bila zavučena morska zvezda. Idi na lokaciju sa brodom. (W) popni na jarbol a zatim (F) povuci polugu na fenjeru. Nakon što se pojavi riba-lampa uhvati je (W) i zabodi u stenu. Stavi (F) na plavu školjku i (W) okreni kormilo. Posle kratke scene (F) će se naći kod statue na brodu. Da bi sada uzeo poruku iz kovčega moraš sledećih nekoliko stvari uraditi brzo kombinacijom rada oba goblina. Baci morsku zvezdu na kovčeg, povuci statuu (F) uzmi nož. Nakon toga uđi (F) kroz ulaz na brodu pritiskaj desno dugme miša dok (F) na gume lobanju. Pogodi lobanju nožem i pokupi dragulj. Vrati se na lokaciju sa oktopodom. Stavi rukavicu na biljku mesožderku i iz čupa izvadi (F) poruku, a zatim (W) dragulj. Daj oba dragulja morskoj sireni i skini rukavicu sa biljke mesožderke. Pokaži poruku oktopodu i prolaz do dvorca je slobodan.

Gods * A* Na ekranu sa šiframa otkucaj SORCERY. Dobićeš neograničenu energiju čime ćeš moći da pobediš Glavonju četvrtog nivoa. * PC * Nivo The Temple prelazi se na sledeći način. Zlatni ključ se nalazi u sobi do koje se dolazi nakon prelaska dva zmaja koje vire iz dva pehara. U sobi desno se nalaze tri krušca. Aktiviraj ih pomoću tri dijamanta (Ice Gem, Fire Gem i Water Gem) spustiće se platforma za zlatnim ključem. Dva dijamanta dobijaš posle ubiješ neka protivnika a jedan se nalazi na samom početku (popni se uz merdevine). Aktiviranje krušca pomoću dijamanata može se izvesti samo ukoliko na početku izvedeš sledeće. Idi desno do kraja, stani ispod kvadratića i prestani pucanje. Kvadratić će se oboji drugom bojom i vrati u normalu.

Gold Of America * PC* Igrom komanduješ tako što kursorskim tasterom odabereš ikonu i pritisneš 'Enter'. Igru nastavljaš izborom Continue. Mapa postoji i to je karta Amerika na levoj strani ekrana. Amerika je podeljena na države koje treba da istražiš slanjem istraživača i vojne pratnje. Nakon toga na red dolaze kolonisti.

Gold Of The Aztecs * A* Da bi se uhvatio se lijanu na dvadesetom ekranu treba joj prići iz pravca nivoa platforme i povući džojstik dole desno.

Golden Axe * PC* Uradi sledeće: 1. rename hero.spr hero.old 2. copy chicken.spr hero.spr i zatim startuj igru. Izaberi heroja (ne devojku ni starca) i naći ćeš se u liku životinje koja udara repom. Lako ćeš izubijati sve neprijatelje, dok oni tebi neće moći ništa. Pre nego što odrediš lik koji ćeš voditi, tasterima 1-8 možeš direktno ući na taj nivo.

Grand Larc * C64* Da bi ušao u hotel idi sasvim desno do kante za đubre. Examine Rubbish i naći ćeš kravatu (Necktie) i mrtvog pacova (Dead Rat). *Wear Necktie* i ulaz u hotel ti je slobodan (*Go Hotel*). Hotel ima šest spratova i liftom se krećeš sa *Go Up*, *Go Down*. U kuhinji ćeš naći nož, a u hodniku cveće. *Examine*

Tapestry i iz tapiserije će ispasti kreditna kartica. U kancelariji ćeš naći propusnicu, a na šestom spratu pijuk, radio stanicu i municiju sa priborom za uspavljivanje.

***Green Beret* * C64 *** Za beskonačan broj života je POKE 6808,44 a za beskonačnu municiju glasi POKE 7355 44

H

***Hammer Of Crime* * C64 *** 1 STEADY! 2 TRY THE HUT 3. KICK STONES 4 INN CELLAR 5. CAST LIGHT AT TROLL 6. WEAR HOOD 7 CAST LIGHT AT ROPE 8. THROW ROPE 9 OAK TREE 10 NEED AXE, 11 PLACE FULL FLAGON 12 GIVE DIAMOND 13. WEAR UNIFORM 14 SMELL RUBBISH 15 EXAM GRILLE 16 COFFIN LID

***Hired Guns* * A *** Ako na glavnoj mapi otkucaš AMIGA, imaćeš neograničenu količinu svega potrebnog u igri

***Hooligan* * C64 *** Prvo treba naći novčanicu od sto dinara i sprej (idi od bolnice nalevo i gore do četvrte autobuske stanice). Zatim kupi od švercera pejser i rukavice za sto dinara. Postupak obijanja skladišta je sledeći. Navuci rukavice koristi pejser, uzmi pare prvi deo zastave baci pejser skini rukavice i baci ih. Zatim idi do četvrte stanice i kupi autobusku kartu. Kada stigneš do pete stanice kreni desno i ugledaćeš prodavnicu šalova. Kupi crveno-beli šal drugi deo zastave. Kada budeš krenuo nagore naletećeš na pandura. Prođi ga i nastavi gore. Kada naiđeš na drugog pandura nemoj nastaviti gore jer će te sačekati Groban. Zato idi levo do bumeranga i pokupi ga. Zatim idi do zatvora (desno od drugog pandura) uđi na donji ulaz videćeš čoveka. Daj mu crveno-beli šal i pare. Dobićeš treći deo zastave. Vrati se do pete stanice i kupi kartu. Na četvrtoj stanici idi levo dok ne stigneš do drveta. Upotrebi bumerang kako bi skinuo i četvrti deo zastave. Idi do švercera i kupi sat. Na utakmicu ulaziš u 17h i 30min. Zvezda (kao i uvek) pobeđuje Partizan (ovog puta sa 3:2) to je kraj igre

***Hudson Hawk* * A *** Na naslovnom ekranu otkucaj SCIENCEFICTION. * **C64** * Da bi se u Vatikanu uzela knjiga koja se nalazi iza rešetaka mora se skakati po sivim ciglama izbegavajući bele tačke. Ne sme se ići po podu jer će se rešetke polako zatvoriti

***Hunt For Red October* * C64 *** Cilj igre je da, kao kapetan ruske podmornice, dovedeš istu do obale Amerike i predaš je Amerima. Neprijateljski torpedo možeš da izbegneš ako mu jednostavno pobegneš (uključi nuklearni pogon i povećaj brzinu) ili ga zavaraš (srednja opcija u Weapons). Podmornice možeš gađati torpedima. Pogodak obezbeđuje vrlo precizno gađanje sa prethodnim podešavanjem dubine na kojoj treba da eksplodira.

I

***Indiana Jones And The Fate Of Atlantis* * A *** Kada nađeš knjigu u kolekciju reci Sofiji da želiš sam da nastaviš potragu. Idi u Monte Karlo. Troter će ti dati vizit-kartu. U Alžiru idi u radnju, daj slugi vizit kartu i sledi ga. Posle potere na ulici naći ćeš se u Omarovoj kući. Nokautiraj nacistu i posle razgovora sa Omarom izvadi štap iz ćupa i njime skini mapu sa kanapa. Uđi u kamilu i u pustinji potraži iskopine. Siđi niz merdevine uključi generator i prisloni krug na slici sa leve strane. Kamen postavi pomoću tma i kreni kroz tajni prolaz. Naceti na kojeg ćeš naići izbij bičem mitraljez sredi ga. Popni se u balon i idi na Krit. Nađi mesečev kamen, otvori lavirint nađi štap i zlatnu kutiju. Nađi zatvorena vrata ispred kojih su kosti i gurni vrata više puta. Pomoću biča se prebaci na drugu stranu. Potraži sobu u kojoj se nalaze dvojica nacista. Privuci im pažnju sakrij se iza kamenog bloka i gurni ga. Idi u prostoriju ispod u kojoj se nalazi još jedan nacista i gurni na njega stalaktit. Nakon toga idi okolo i pokupi ga. U prostoriji u kojoj se čuje pevanje idi desno i gurni kamen sa stalaktitom. Upoznaj se sa pevačem kada te pusti gurni kamen sa brodskim rebrom. Od pevača uzmi ribu. Stavi orihalcum u kutiju i upotrebi ribu. U jednoj prostoriji naći ćeš Sofiju. Izvuci je pomoću biča. U sobi sa mapom upotrebi kamenje i vrata će se otvoriti. Na ostrvu Thera idi stazom do napuštenog kampa i uzmi pribor za krpljenje gume. Vrati se i razgovaraj sa kapetanom. Lokaciju Atlantide naći ćeš u knjizi. Kada stigneš popravi odelo pomoću pribora, priključi cev i obuci odelo. Sa Sofijom uključi kompresor i prikači kuku za odelo. Kada budu presekli cev brzo potraži izlaz. Mala napomena, izostavljeno je par „bolesnih fora" stvari koje se mogu naći u opisu igre objavljenom u SK 10/92

***Indiana Jones And The Last Crusade* * A *** Kada se uzme Old Book treba otputovati u Veneciju (opcija Travel). U Veneciji idi u biblioteku i nađi sledeće knjige Mein Kampf „How To Fly A Biplane" i „Secrets Of The Roman Catacombs". Zatim idi do prostorija u kojoj se nalaze držači na kojima je crvena traka. Pokupi ih a onda pogledaj u dnevnik. Zapamti izgled vitraža i pronađi sobu sa istim vitražom kakav si video u dnevniku. Ukoliko si potrefio vitraž kompjuter će ti ukazati na jedan od stubova na kojem se nalazi broj. Idi u prostoriju sa tim brojem na podu. Razvali pod držačem uđi unutra. Pravi Gral ćeš otkriti tako što ćeš sve Gralove udarati bičem. Lažni Gralovi će potamneti a pravi će ostati isti. Pokupi prvo njega i videćeš kako ostali nestaju

J

***Jaguar XJ 220* * A *** Da bi se igra brže odvijala, primeni sledeći fazon: kada se pojavi meni za izbor muzike ili zvučnih efekata u toku igre, klikni na Music i izaberi pesmu koju ćeš slušati. Melodije koje biraš na Scan na levoj strani u toku igre nećeš čuti. Čuće se zvuk motora ili jedna od 6 pesama koju si izabrao. Kada igra počne primetićeš da se krećeš duplo brže nego obično

***James Pond* * A *** Kada počne misija otkucaj JUNKYARD ako imaš Amigu ili MR2 ako imaš Atari.

***Jetstrike* * A *** Šifre TDEJQNOL, JHALMROB RZWVUUCP VZORUDOP HTETAPOJ NFYHOTAR, RPSREBSX TREFOPMJ XYHJMVKX, HHSFMBQX

***Jim Power* * A *** U toku igre pritisni pauzu i otkucaj VELOU. Sa 1 2 menjaš oružje a sa F1 F2 prelaziš nivoe

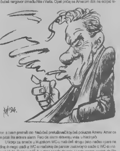
***Jimmy White's Whirlwind Snooker* * A *** Za vreme igre pritisni F7 pa F1. Čuće se dvostruki klik zvuk. Izađi u glavni meni i izaberi opciju Demo Mode. U njoj bi trebalo da se pojavi nova podopcija DO A 147 BREAK. Izaberi i uživaj u završnoj igri kompjutera.

***Jumping Jackson* * ST *** Šifre KAYLEIGH OCTOBERON ALCHEMY TANGRAM INCUBUS SIRIUS

***Jurassic Park* * AGA *** Šifre 2 B5A48352 3 D6F4AB82 4 95B48842 5 85A4834A 6 85B48842 7 F54C8FAA, 8. C57C77B2 9. D56C7FBA i 10 A5149F5A. * **PC** * Šifre 2 B14A53F2 3 3B5FB3F2 4 0377D3F2, 5 0178D3F2 6. 807AF3F2 7 EB8FD3F2, 8. 8B8FF3F2 9 AB8013F2 i 10 4B9033F2

K

***KGB* * A *** Uz pretpostavku da si kod ujke Vanje uzeo svoje (civilno) odelo i šezdeset dolara, kada dođeš u ulicu Kursk kreći se levo dok ne dođeš do vrata. Kada prođeš kroz njih trebalo bi da se nađeš u tamnoj kancelariji koja se nalazi iza bara. Idi gore upali šibicu (koju treba da pokupiš u Golićnovoj kancelariji). Pretraži ormar naći ćeš zapisnik (Clipboard). Ovde nikako nemoj pete svetlo pomoću prekidača. Izađi na ulicu istim putem i idi do velikih vrata. Uđi u zgradu i idi na drugi sprat. Obuci civilno odelo i kucaj na sedma vrata. Devojci koja otvori vrata reci da sprovodiš anketu o kriminalu ili o seksu. Pustiće te unutra. Razgovaraj sa njom dok ne dobiješ olovku. Tada reci da zapravo tražiš neke kriminalce. Raspitaj se o sumnjivim stanarima. Dobićeš odgovor da je Belusov iz stana broj pet proveo neko vreme u zatvoru. Idi do stana broj pet kucaj. Reci da si iz grupe „Stamp Out Crime" i da ti treba zrelo mišljenje o kriminalu. Pustiće te unutra. Pomeni mu zatvor i zapreti da ćeš ga i ukinnikati. On će ti reći da je stanar iz broja 4 proveo pet godina u Gulagu. Idi u prizemlje do stana broj 4. Stanar će te pitati da li si iz kluba. Odgovori odrično i spomeni Wrangel ostrvo. Pozvaće te unutra i pričati sve i svašta (ništa važno). Kada te stera iz stana, videćeš dvojicu tipova kako idu gore u Enthusiasthic Progress Club idi gore i baci Clipboard. Sada uđi na vrata sasvim desno i reci da te je poslao barmen. To neće upaliti, pa ponudi desetak dolara. Videćeš onu dvojicu iz hodnika. Pričaj sa nišim tipom i on će te pozvati na neku žurku. Kada budu tražili da ispražniš džepove kolicni većeg tipa koji se zove Lyonka. Maš ce pobeći. Pretraži leš naći ćeš pejser. Leš pomeri do kante. Idi desno do malih vrata i obij ih pejserom. Uđi u sledeću sobu i upali šibicu. Pretraži lezgu i nađi prekidač. Pomeri prekidač i time si isključio alarm. Uđi u hladnjaču i pretraži vreće. Vrati se u zgradu sa stanovima i na drugom spratu kucaj na vrata broj tri. Izaći će vlasnik mesare (hladnjače). Reci mu da si pretražio hladnjaču pustiće te unutra. Ispričaće ti zanimljivu priču o uceni u koju je umešan i KGB. Kada se opet nađeš u hodniku, obij vrata broj 8 (iz tog stana će pre toga da izađe neka starija žena). Kada se nađeš u stanu idi u sobu desno. Uključi svetlo i isprazni TV. Naći ćeš kasetu i dve fotografije. One pokazuju tvoje roditelje i Vanju kako ulaze u kola neposredno pred eksploziju. Malo kasnije doći će Verto (koji je u stvari Hollywood) i dva tipa iz kluba Romeo. Zarobiće te i staviti u malu sobu. Posle izvesnog vremena u sobu će ući devojka Rita. Pričaj sa njom ali ne odgovaraj na njena pitanja. U sobu će biti ubačen Amer koji je narigledao Golićnovu kancelariju. On će prepoznati Ritu koja je Vertova devojka i predložiće da joj slomite vrat. Pristani. Rita će pobeći. Pričaj sa Amerom dok ne čuješ viku. Zatim opcijom Listen klikni na vrata i čućeš razgovor između Rite i Verta. Opet pričaj sa Amerom dok ne iscrpeš teme a zatim pretraži sto. Naći ćeš prekidač koji ćeš pokazati Ameru. Amer će te pitati šta aktivira alarm. Reci da alarm aktiviraju vrata u hladnjači



U korpi za smeće u muškom WC-u naći ćeš drogu (ako nađeš i pare ne diraj ih nego izađi iz WC-a i sačekaj da panker zadovoljno izađe iz WC-a i napusti klub). Drogu unesi ili je stavi negde drugde. U sobi nemoj pretiti da ćeš Riti slomiti vrat već reci Ameru da je pusti. Uneši bubu i pogledaj Buzzer. Kada te Amer pita da li je proba da aktivira alarm, reci mu da treba da razmisli a zatim mu pokaži bubu i reci da aktivira alarm. Razgovaraj sa Ritom i ubedi je da te pusti da izađeš da bi joj pokazao gde je droga. Kada te pusti napolje napadni je. Reci Ameru da imaš još posla i kada ode izađi na hodnik. Dobićeš poruku da se neko penje uz stepenice (vrati se u stan) a zatim da otvara vrata (sakrij se iza njih). Kada Verto uđe napadni ga. Pretraži ceo stan i Verta. Naći ćeš svoje stvari pasoš, video kasete polaroid kameru beli i plavi papir. Slikaj papire vrati ih gde su bili i pogledaj slike papira. Na njima će pisati neka slova. Gledaj naizmenično i videćeš Leningrad Aug 16 3PM Ladoga Park. Vrati se do Department 7. Volov će te grditi ali će te poslati kod pukovnika (ako si sve dobro uradio). Pukovniku reci da želiš da ideš u Lenjingrad 16 avgusta u tri popodne i to u Ladoga Park. Ovim završavaš Chapter 1

Kada dođeš u Lenjingrad naći ćeš se u svojoj sobi. Uđi u kupatilo. Kada zazvoni telefon podigni slušalicu. Zatim izađi iz kupatila i tri puta uključi isključi svetlo u sobi. Nazovi broj koji je maločas zvao i dobićeš dalje uputstva. Napusti hotel i idi u Department 7. Ispred zgrade ostavi sve sem novca i ID. Osnovno pravilo koje važi za ovo odeljenje je da ne smeš da budeš napet i drzak u razgovorima sa osobljem. Uđi i popričaj sa stražarem za stolom. Dobićeš propusnicu. Pokaži je drugom stražaru i bićeš upućen na drugi sprat. Na drugom spratu pokaži propusnicu stražaru i on će te odvesti do velikog šefa. U razgovoru s njim ne kritikuj njegove stavove i budi ponizan. Dozvoliće ti da razgovaraš sa osobljem. Posete kancelarije sa leve strane. Videćeš da je pukovnik Chapkin odsutan kao i da jedan od ljudi puši skupe cigare. Kad sve ispitaš napusti Department 7. Pokupi sve predmete koje si ostavio i idi u Ladoga park. Prođi levo i dođi do klupe. Spusti na nju mikrofon. Upotrebi slušalice na kasetofonu i zatim kasetofon prebaci na ručno uključenje i počni da snimaš. Sakrij se iza drveta i ubrzavaj vreme. Kada Romeov čovek ode uzmi mikrofon i isključi snimanje. Idi desno i videćeš kako Romeov čovek ulazi u metro. Prati ga ubrzaj vreme. Videćeš kako se sastaje sa pukovnikom Chapkinom. Kada ti kompjuter ponudi alternativu za praćenje prihvati je i sledi Romeovog čoveka. Dovešće te do skladišta u ulici Hammer And Sickle.

Na početku trećeg poglavlja uđi u vodu popni se na krov i sakrij se iza kutija da te mornar ne bi video. Siđi pod palubu i u spavaćoj kabini pretraži krevet. Izađi napolje i bocu pića baci u more. Mornar će otići moći ćeš da uđeš u prostoriju u kojoj se nalazi brodski motor. Sakrij se u plakar i čekaj dok ne zaspiš. Kada se probudiš javiće ti da je na motoru pukao kaiš. Kaiš koji si pronašao ispod kreveta upotrebi na motoru i opet uđi u plakar

***Kick Boxing* * A *** Odaberi opciju Training u glavnom meniju. Na džojstiku uključi automatsku paljbu sledećih četrdeset sekundi. Reset će ti se povećati za 3%. Ponavljaj postupak dok Reset ne bude maksimalan. Strength povećavaš dizanjem tegova na sličan način. Reflekse treniraš tako što nogom udaraš predmete koji se pojavljuju ispred tebe povlačenjem džojstika, već u zavisnosti od toga na kojoj se strani nalaze.

***Kick Off 2* * A *** Kada protivnik izvodi penal drži taster R pa ćeš videti gde će lopta ići

***King's Bounty* * A *** Da bi ušao u šumu na severozapadu Saharije svu vojsku stavi u osvojene tvrđave ili ih otpusti. Zadrži samo vojsku koja može da leti (zmajevi demoni vampiri duhovi) vrati se na veliku mapu sa konjanikom i pritisni F (ovo je korisno i za letove preko pustinja). Položaj artefakta se uvek menja i zato klikni na malu mapu sa desne strane koja se ubrzajući neprijatelje postepeno razotkriva.

***King's Quest 4* * PC *** Lampu ćeš dobiti od starog Dwarfa u rudniku ako mu daš vrećicu (Pouch). Sedlo ti ne treba, uzde ćeš naći u olupini čamca na ostrvu sa pelikanom. U pećinu sa ljudožderom ne ulazi već samo uzmi kost kod ulaza. Pero ćeš koristiti kada se nađeš u kitovoj utrobi. Popni se uz jezik do resice i zagolicaj je perom. Luk i strela služe da se ubije jednorog koji luta šumom. Gađaj jednoroga i kada ga pogodiš on više neće bežati i dozvoliće ti da ga osedlaš

***Krusty's Fun House* * A *** Šifre 2 WHOAMAMA, 3. FLANDERS 4 BROCKMAN 5 SIDESHOW

***Krusty's Super Fun House* * A *** Šifre 1 HI KIDS 2 NELSON, 3. PATTIE 4 MRPLOW 5 MAGGIE 6 ZACHARY

L

***Laser Squad* * C64 *** Purpurni ključevi (Purple Keys) služe za otključavanje vrata. Postoji nekoliko takvih ključeva, a postoji i jedan zeleni ključ koji otključava kutije nalazi se u jednoj otključanoj kutiji. Kutije su na mapi označene sa „Cased". Napadačev cilj je da uništi pet od šest stabilizatora u bazi (na mapi su označeni sa „Core" može ih uništiti samo Battle Droid sa Blasterom). U misiji Paradise Valley postoje dva teleporta u gornjem i dva u donjem delu mape. Da bi stigao do centralne prostorije uzmi plavi ključ koji se nalazi u gornjem levom delu mape u otključanom sanduku. Moraš uzeti i ružičasti ključ koji se nalazi u sobi u centru donjeg dela mape a kovčeg u kome se nalazi otključavaš plavim ključem. Do kovčega se stiže teleportom koji moraš sam pronaći. Nakon toga teleportom idi u gornji deo mape ružičastim ključem otvori vrata, a plavim kovčege. Cilj misije je primeni Security Device sa jednog kraja mape na drugi kroz Rajsku dolinu

***Leander* * A *** Ako uzmeš Tempest Blade (crni reckavi mač) zadrži pucanje (bez čučnja) sačekaj da se energija napuni. Hodaj levo-desno i pusti pucanje. Pretvorićeš se u crni vrtlog. Ako uzmeš Lion Blade istim postupkom prizvaćeš neko čudovište koje uništava sve na ekranu. Lemmingse možeš naći na drugom nivou sveta mašina na mestu na kome ti veli kaže „Travel With Wal s" (desnom uglu posle preskakanja platformi i prelaska vatre nalaze se tajna crna vrata). Šifre za svetove su 1 ZXSP 2 VFT a šifra za besmrtnost je LTUS

***Legend Of The Lost* * A *** Šifre RHINO STONE LEANDER ESCAPE LAVA, FINAL ELDER1 ELDER2 ELDER?

***Leisure Suit Larry 2* * PC *** Svoje odelo ćeš obući na istom mestu gde si ga i svukao u svojoj sobi, s tim što ćeš se sakriti iza ormana. Idi desno i ako žene nije u sobi iz malog ormančića uzmi pribor za šivenje. Posle brodskog frizera dobićeš perku. U baru na vrhu broda pokupi posudu sa travom. Sada imaš sve što ti je potrebno za preživljavanje u čamcu i zato idi u kapetanovu kabinu i povuci polugu iza njegovih leđa. Izađi napolje i uskoči u čamac za spasavanje

***Leisure Suit Larry 3* * PC *** Nož ćeš naoštriti na stepenicama ispred kazina (Sharpen Knife On Stairs). Pošto budeš dobio potvrdu o razvodu, izađi iz zgrade ponovo uđi unutra. Pretraži sto i naći ćeš karticu

***Lemmings 2* * A *** Izaberi Load, a zatim Cancel da bi se zaustavila muzike. Klikni na sva četiri ugla ekrana. Ako postupak pravilno izvedeš, trebalo bi da se čuje „Let's go". Sada možeš početi bilo koji nivo sa 80 leminga.

***Lethal Weapon* * A *** Kada se nađeš u stanici kreni ka vratima za prvu misiju i skoči na radijator. Odatle se zaleti na oglasnu tablu dođi do njenog desnog dela povuci džojstik nagore. Naći ćeš se u prostoriji u kojoj možeš sakupiti četiri dodatna života. Šifre 1 OFOBTB 2 MIEOUT 3 TEFIMS 4 YSIYPE. Šifre se unose u Computer Room. Pritiskom na sledeće tastere se postižu varanja.

Alt Z-L dodatni život
Alt Z-K dodatna municija
Alt Z-I neranjivost
Alt Z-Y neprijatelji nestaju sa ekrana
Alt Z-M kretanje po ekranu kao da nema prepreka
Alt Z-N prestanak dejstva prethodnog cheata
Alt Z-(1-9) odlazak na nivo.

***Life & Death* * A *** Sa spiska lekara koje ti daje sestra možeš izabrati dvoje koje će ti asistirati u operaciji i to tako što levim dugmetom miša klikneš na mali kvadratić pored imena dotičnog lekara. Ako pacijenta negde nešto boli pošalji ga na posmatranje (Observe). Ako ga nešto boli treba ga lečiti (Medicate). Ako ga boli samo u donjem delu pošalji ga na rendgen (X-Ray). Ako se na snimku pojave tri tačkice iznad kukova pošalji ga specijalisti (Refer) ili ga operiši. Operacija počinje pranjem ruku sapunom. Zatim navuci rukavice. Obeleži prostor u kome operišeš. Instrument kojim to radiš nalazi se u gornjem levom uglu gornje pregrade i preporučljivo je određivanje što većeg prostora. Dezinfikuj obeleženu oblast (posuda sa crvenom tečnošću i slovom „A"). Pacijentu daj antibiotike (injekcija obeležena slovom „B") transfuziju (flašica sa slovom „B" koju prisloni na sud u donjem delu ekrana) anesteziju, pa operacija može da počne. U toku operacije se može desiti da puls počne da se menja. Ako puls skače daj „žrtvi" injekciju sa slovom „A" a ako počne da pada, injekciju sa slovom „L". Rezanje skalpelom izvedi iz jednog poteza da ne ubiješ pacijente. Poželjno je napraviti što duži rez po dijagonali (ovo važi i za ostale slojeve). Zatim ostavi skalpel i uzmi makaze (gornje desno) koje treba da postaviš na mesta koja krvare. Kada zaustaviš krvarenje upotrebi na svakoj rani instrument koji liči na zubarsku bušilicu i skini makaze. Krv možeš oprati, ali nije neophodno. Zatim i ebe skloniti ovaj sloj instrumentom u donjem delu ekrana. Ponovi proceduru rezanja sledećeg sloja pokazaće se mišići. Ovde se mora biti oprezan jer ako nema krvarenja i treba seći u pravcu mišića. I sledeći sloj su mišići a zatim

delas sloj nekakvog pokrova u kome takođe treba zaustaviti krvarenje. Na sledećem sloju prvo treba ubaciti ugarak tečnosti epruvetom a zatim je ušivaj maselkom (levo u donjoj pregradi). Sledeći korak je uklanjanje samog slepog creva.

***Line Of Fire* * A *** Kada se učita igra pritisni Help sa tajnu poruku. Ukucaj WHAT A BUMMER sa bezbroj kredita i mogućnost preskoka na određeni nivo pritiskom na odgovarajući broj.

***Lionheart* * A *** Da bi u toku igre dobio dodatni život, čučni i pritisni taster "P". Zatim drži "Ctrl-Help" dok se ekran ne zaljulja. Ako pored svega želiš da ti lik leti po ekranu, onda drži pritisnut taster Ctrl i upravljaj mišem.

***Locomotion* * A *** B - BOOT C - CHOR D DORF E ENTE F FUSS G - GIFT H HAND I IGLU J JAHR K KUSS L LAND

***Logical* * A *** Šifra za editor nivoa je THE FINAL CUT

***Lord Of The Rings* * PC *** Na ulazu u kuću ti smeta starica. Iskoristi veštinu „Charisma" ili „Sneak" i ući ćeš u kuću. Idi na stepenice u kupatilu, sobi sa starcem i sebi sa hohtom iskoristi „Perception". Naći ćeš kutu travu sa lulu, bocu i ključ. Daj duhu kutu ili travu sa lulu i nestaće. Pročitaj knjigu. Iskoristi ključ kod kapije. Da bi što pre izašao iz šume idi do drveta, pojaviće se pres kroz češ oslobodit veštinom „Climb". Prođi kroz živicu na istoku. Muvaj se okolo i na kraju će te neko prebaciti do drveta.

***Lords Of Chaos* * A *** Da bi otvorio vrata ili kovčeg prođi pored njih, klikni na njih i zatim na ikonu 'Use'. Ako je kovčeg zaključan upotrebi odgovarajući ključ. Napitke u bocama sakupljaš kao i ostale predmete. Napitke u kazanima možeš piti iz kazana ili sipati u praznu bocu. Da bi koristio neki predmet prvo ga stavi u upotrebu ikonom 'Object In Use' a zatim ga koristi pomoću neke od ikona. Zmaj se pravi tako što se na zemlju postavi lonac i Dragon Herb a zatim se baci čarolija za zelenog zmaja. Magični napici se prave po istom principu samo se koriste druge trave. *** C64 *** Vrata i kovčezi se otvaraju tako što odabereš željeni lik koji se mora nalaziti odmah pored vrata, kovčega ili fleke i mora imati sposobnost korišćenja ruku (vampiri, demoni ili sam čarobnjak), pa nameštiš okvir na predmet koji treba otvoriti i aktiviraš ikonu sa nacrtanom šakom (prva u četvrtom redu odozgo). Napitke i sve druge predmete koji se mogu pokupiti (hrana, oružje, pergamenti, bilje) uzimaš tako što staneš preko njih i aktiviraš ikonu sa nacrtanom kuglom iznad koje je strelica usmerena na gore (prva u šestom redu odozgo). Načina upotrebe predmeta ima puno i zavise od samog predmeta. Bočice se napicima upotrebljavaš tako što ih popiješ aktiviranjem ikone sa nagnutom bocom iz koje curi kap (druga ikona u poslednjem redu). Izuzetak je napitak Bomb koji se koristi tako što ga baciš na zemlju prvom ikonom u drugom redu (savijena strelica na dole i kugla). Pergament čitaš ikonom sa slikom pergamenta (treća u drugom redu). Hranu jedeš aktiviranjem ikone sa zagriženom jabukom (prva u sedmom redu). Pre svega toga moraš odabrati predmet koji želiš da upotrebiš (pod uslovom da si ga već pokupio) a to činiš aktiviranjem druge ikone u šestom redu, sa slikom dve strelice jedne iznad druge, okrenute u suprotnim pravcima.

***Lords Of The Rising Sun* * A *** Ako ne želiš da se boriš sa nekom super ništkom vojskom a već je došlo do Encountera, uradi sledeće: klikni odmah na tvoju protivničku armiju desnim dugmetom miša. U prozoru koji se pojavio potraži podatke o neprijateljskoj armiji. Zatim izađi iz prozora i pomeri se u željenom pravcu.

***Lotus Esprit Turbo Challenge 2* * A *** Šifre: 2 TWILIGHT 3 PEA SOUP 4 THE SKIDS 5 LIVERPOOL 6. BAGLEY 7 E BOW

***Lure Of The Temptress* * A *** Dečaku treba reći da ima ujeza u podrumu. Pet-šest sekundi nakon što dečak ode da obavesti Skorla, treba razbiti čep i nakon toga se sakrit na gornji sprat. Skorl će stići na vreme, napiti se prosutim vinom i možeš dalje.

M

***Magic Pockets* * A *** Kada se dođe u malu prostoriju treba izbaciti najveću kupinu (drži dugme neko vreme i zatim pusti), doći do nje, napraviti salto (povlačenjem džojstika nadole). Naći ćeš se pored bickla. Saltom se mogu ubijati neprijatelji, a bicikl se vozi ravnomernim pomeranjem džojstika levo-desno. *** PC *** Šifre: 2 3425, 3 8282 4 4476 5 7766 6. 1467 7 5284 8 4757 9. 2818, 10. 1960 11 6331 12. 8712 13 3606, 14 0682 15 1786 16 8877 17 7962 18. 4125, 19 2219. Napomena: igra se često blokira i mnoge stvari blijeve. Kada otkucaš šifru se (naprimer) dvanaesti nivo, kompjuter te „baci" na jedanaesti. U tom slučaju probaj sa jednom šifrom unapred.

***Maniac Mansion* * C64 *** Na početku nivoa popni se na merdevine. Pokupi testeru i idi na drugu stranu po meso. Vrati se na merdevine. Idi do prostorije sa laboratorijskim priborom a zatim levo (ne kod pantera). Kada stigneš do prostorije iz koje nema drugog izlaza, iskoristi budak u sanduku sa otrovom. Meso daj panteru. Pošto on ugine, iskoristi kartu kod ... i prešao si nivo. Kola se nalaze u garaži do koje dolaziš ako u dvorištu sa bazenom otvoriš gornja vrata na ogradi. Ključ koji se nalazi na lusteru skidaš na sledeći način: iz sobe iznad profesorove uzmi ploču, a potraži i audio traku u biblioteci. Idi u sobu sa televizorom. Stavi ploču na gramofon, a audio traku u dek. Uključi gramofon i kasetofon i nakon nekog vremena ih isključi. Uzmi audio-traku i odnesi je u sobu sa lusterom. Pusti traku na deku i luster će pasti.

Stepenice se ne mogu popraviti, a ni daske se ne mogu skloniti. U sobi sa daskama možeš popraviti žice alatom koji se nalazi u kolima i to kada nestane struje. Struja nestaje posle određenog vremena igranja, a može se isključiti i u tajnoj sobi u koju se ulazi iz sobe u kojoj se nalazi sat.

*** PC *** Kola pokreni žutim ključem koji se nalazi na najvišem spratu sasvim levo u poslednjoj sobi. Pre paljenja kola istim ključem otključaj sef i alatom koji nađeš popravi telefon. Predmet koji se nalazi na polici pored kola iskoristi se popravku tuša u kupatilu. Pusti vodu na tušu i mumija će se pomeriti a ti ćeš moći da vidiš beleški broj telefona. Čitanu sobu pretraži tako što ćeš jednom od likova zatići da zazvoni na vrata, a za to vreme na brzinu uzmi hrčka i Card Key koji se nalazi ispod hrčka.

***Mean Arenas* * A *** Ukucaj CHEAT na Password ekranu i ući ćeš na nivo bez neprijatelja, ali sa puno dodataka. U nastavku igre koristi 'HELP' taster za prelazak na sledeći nivo, 'DELETE' za štit, 'L' za ekstra život, 'W' za ekstra oružja, 'B' za bombe i 'E' za energiju.

***Mean Arenas* * PC *** Ako kao Password otkucaš CHEAT i pokreneš igru doći ćeš do nivoa označenog samo znakom pitanja. Tada otkucaj šifru sledećeg teleporta, potom dođi do sledećeg znaka pitanja, otkucaj šifru itd. Ako ti ovaj sistem nije najjasniji, umesto svega otkucaj sledećih nekoliko šifara za nivoe: 1JKLZOWUYP3XWGVKS4 UIOL35NUGPUVWJQ8C4 JFQK6JU5P8K WBCJS4 IE2LNCIIUYHVWWGFAS4 DSHJ112U3HOFWIE5K4

***Mean Streets* * ST *** Imena i nazivi za koje je korisno raspitati se: Frank Schmming, Overlord MTC Big Jim Slade, Greg Cel, John Claus Bosworth Clark, Sam Jones. Adrese (unesi broj u navigacioni kompjuter „N" i uključi autopilota „A"):

Carl Linsky	NC4880
Dolores Lightbody	NC4820
Steve Clements	NC4880
Sylvia Linsky	NC4421
Peter Dull	NC4874
Sandra Larsen	NC4588
Cal Davis	NC3720
Sonny Fletcher	NC5170
Smiley Monroe	NC3814
Aaron Sternwood	NC0438
Wanda Peck	NC4621
J Saint Gideon	NC3881
Ron Morgan	NC1868
Jorge Valdez	NC4831
Brenda Ferry	NC4577
Tom Griffith	NC4580
Della Lang	NC2111
Bakersfield	NC1710
Warehouse	NC4675



***Mean Strike* * C64 *** Motocikliste ubijaš tako što im dozvoliš da te preteknu a onda staneš iza njih i pucaš automatom (pucanje) ili raketama (pucanje + gore). Ipak ne preteruj sa pucanjem jer će ti municija biti potrebna za uništavanje zidova. Postoji mogućnost da motocikliste sredíš i uljem (pucanje + dole + levo/desno), mada to ne pali uvek. Rakete i ulje sakupljaš duž staze.

***Megatraveller 2* * A *** Trow Beckett je svetla i nepokretna tačkica na „mapi". Nalazi se negde u letećnom delu grada (obućenu u svo kada je pogled iz ptičje perspektive zumiran). Priđi mu, pozdravi ga i popričaj. Dobićeš par predmeta i uputstvo šta s njima treba raditi. Sledeći korak je biblioteka. Treba pronaći sve o A C S (Ancients Collectors Society). Zapiši sve podatke o planetama, gradovima i svim ostalim stvarima i sledeći uputstvo vini se u svemir.

***Metal Mutants* * A *** Energiju je moguće ponavljati na sledeći način: Na osmom ekranu se pretvori u Cyborga, stani ispod lebdećeg modula i povuci džojstik dole + levo i pritisni pucanje. Energija će se obnoviti do kraja, snimiće se pozicija. Od te pozicije krećeš, ako u glavnom meniju izabereš Save. Inače sve module možeš da nađeš i na drugim mestima. *** PC *** Kada uđeš u zgradu, kodiraš do kompjutera odaberi pretposlednji broj, dobićeš radar za tenk. Pomoću njega ćeš znati gde se nalazi čuvar koji baca bumerang (izbegni ga, jer će te u protivnom ubiti). Na prvom nivou idi gore pomoću kuke, a zatim desno. Tu ćeš dobiti metalnu muvu za dinosaurusa. Upotrebi je na pretposlednjem spratu da bi došao do kompjutera, gde ćeš dobiti štit za dinosaurusa. Nakon toga idi do centralnog kompjutera koji se nalazi na poslednjem spratu. Uključi Sale Estomatic pomoću teleporta vrati se u lift. Sačekaj da čuvar dođe u prizemlje. Izađi iz lifta na levu stranu, uključi štit i uz pomoć muve pritisni dugme u levom gornjem uglu. Pod će se otvoriti i čuvar će propasti. Sada idi desno i uz pomoć kompjutera otvori prolaz u suteren.

***Magicland Dizzy* * A *** Lista lokacija sa dijamantima: Weird Henge, The Mysterious Monolith, Ye Old Well, A Tower With A View, In The Clouds, The Haunted Swamp, Below The Tallest Tower, The Watch Tower, The Drawbridge, Sleepy Hollow, The Bushy Grove, The Hot Water Geyser, The Active Volcano, The Tree Top, Up A Tree, Top Of The Monolith, The Trollbridge, Ice Palace Entrance, Entrance Hall, The Main Hall, The Crypt, Zaks Tower, The West Tower, The Sword In The Stone, Out On A Limb, Down A Well, Cuncuser And Cuncuser, The Oubliette, Hell Gate i Cracks Of Chenna. Napomena: vulkan postaje aktivan tek kada su svi tvoji prijatelji oslobođeni (Dora, Denzil, Daisy, Grand Dizzy).

Tabela sadrži predmet, lokaciju predmeta, način i mesto korišćenja predmeta:

Predmet	Lokacija	Iskoristi na	Lokacija
The Backdoor Key	The Mysterious Monolit	The Door	Castle Backdoor
The Handle	The Grand Hall	The Well	Ye Old Well
The Dagger	Weird Henge	Dylan (Bush)	The Bushy Grove
The Powerpill	The Watch Tower	Ghosts	Haunted Swamp
The Lever	The Drawbridge	The Lever	The Drawbridge
Dora The Frog	Haunted Swamp	Prince Charming	The Throne Room
The Black Cat	Top Of The Monolit	Glenda The Witch Good	Witches Island
The Big Stick	Up A Tree	The Goat	The Trollbridge
Up Empty Bucket	Ye Old Well	Fox	Hot Water Geyser
Bucket Of Hot Water	Hot Water Geyser	Denzil	Ice Palace Entrance
The Wellman	Ice Palace Entrance	The Bars	Bard's Treehouse
Some Magic Pipes	Bard's Treehouse	The Rat	Down A Well
Something Sticky	The Secret Passage	Excalibur	Sword In The Stone
The Lamp	Forgotten Dungeon	Dizzy, Dust Light Cond	Sleepy Hollow
Lighting Conductor	The Tallest Tower	Dizzy, Dust, Lamp, Light	Sleepy Hollow
The Duster	In The Clouds	Dizzy, Lamp Light Cond	Sleepy Hollow
A Poisoned Apple	Sleepy Hollow	Glenda The Witch	Good Witches Island
A Leaf	The Bushy Grove	Glenda The Witch	Good Witches Island
A Gold Cross	The Chapel	The Vampire	The Crypt
The Drinking Potion	Hot Water Geyser	Daisy	The Oubliette
A Lit Torch	The Deepest Dungeon	Glenda The Witch	Island
Excalibur	Sword In The Stone	The Queen	The Chessboard
The Trident	Hades	Zaks	Zaks Tower
The Ring	Zaks Tower	The Devil	Hades + Cracks Of Chenna

***Midnight Resistance* * ST *** Na glavnom ekranu pauziraj program i ukucaj SAMANTHA LYON za besmrtnost.

***Midwinter 2* * A *** Za prelazak na ostrvima potrebno je osvojiti (navedenim redom) samo devet ostrva: Lobos, Ndola, Camargo, Makat, Dhafia, Ghazal, Djoum, Salera i Sikasso.

***Moonfall* * C64 *** Najbolje je trgovati između Moonbase i Remusbase i to tako da robu obavezno kupuješ u prvom tipu gradova, a prodaješ u drugom. Zarada se može ostvariti i kupovinom robe u Power Plant gradovima i njenom prodajom u Remusbase gradovima, ali je tom prilikom zarada manja. Posle ponoći se ne treba upućivati ni na kakav put jer je to doba pirata. Korisne informacije se gotovo uvek mogu naći u baru (Pub) ukoliko vlasnika častiš pićem. Najviše Lunariusa se zarađuje trgovinom između Moon base i Human colony gradova, s tim što kupuješ u Moon base a prodaješ u Human colony gradovima. Ovi gradovi nisu u Navigational computeru. Njihove lokacije su: Human colony 1 (X1106,Y1206) Human colony 2 (X1804 Y901) Human colony 3 (X1106,Y2306). Najviše se zarađuje na vazduhu, vodi i hrani.

***Moonstone* * A *** Ako ti je ostalo još malo života idi u Stonehenge kod druida i klikni na život, novac i veštinu i energiju. Posle toga će uslediti lepa sekvenca i ti ćeš imati još jedan život. Ovo možeš ponavljati kad god ti zafali života.

***Mortal Kombat* * A *** Ukucaj redom sva slova engleskog alfabeta od „A" do „U". Potom učini to isto još tri puta i ući ćeš u Cheat Meni. *** PC *** Osnovni udarci za sve likove:

-Aperkat iz čučnja: drži dole, ruka
-Kolenje: nazad, noga dole
-Udarac nogom iz okreta: nazad, noga gore
-Udarac nogom iz čučnja (nisko): drži dole, noga dole
-Udarac nogom iz čučnja (visoko): drži dole, noga gore
-Bacanje (blizu): napred, ruka dole

Specijalni udarci i magije se izvode na sledeći način:

Cage:	-Udarac senke: nazad, napred, noga dole
	-Plazma: nazad, napred, ruka dole
	-Špaga: drži dole, zajedno (ruka dole, blok)
	-Fatality: napred, napred, napred, ruka gore
Scorpion:	-Koplje: nazad, nazad, ruka dole
	-Napad sleđa: dole, nazad, ruka gore
	-Fatality: drži blokadu, gore, gore
Sub-Zero:	Zamrzavanje: nazad, dole, napred, ruka dole
	-Klizeći udarac: zajedno (ruka dole, noga dole, blok)
	-Fatality: napred, dole, napred, ruka gore
Sonya:	Vatreni prsten: nazad, napred, ruka dole
	-Leteći udarac: napred, nazad, ruka gore
	-Škorpion: drži dole, zajedno (ruka dole, noga dole, blok)
	-Fatality: napred, napred, nazad, nazad, blok
Liu Kang:	Top Gun: napred, napred, noga gore
	Vatrene lopte: napred, napred, ruka gore
	-Fatality: drži blok, napred, dole, nazad, gore
Kano:	Vatrena kugla: drži blok, nazad, napred
	-Ojuir: drži blok, napred, dole, nazad, gore, pusti blok
	-Fatality: nazad, dole, napred, ruka dole
Raiden:	Teleport: dole, gore (brzo)
	-Munja: nazad, dole, napred, ruka dole
	-Guranje: nazad, nazad, napred
	Fatality: napred (3 puta), nazad (3 puta), gore ruka

***Mr Nutz* * A *** Da bi mogao da vidiš poslednju scenu, otkucaj DR NUTZ kada se pojavi ekran na kome piše „Options" i „Start".

N

***Navy SEALS* * A *** Kada dođeš na rang listu najboljih upiši SBBB i dobićeš bezbroj kredita. Počni s igrom i postigni haj-skor. Kao svoje ime unesi PS-BOYS. Ponovo startuj igru i pritisni 'H' za pauzu. Pritiskom na 'Esc' moći ćeš da preskačeš nivoe.

***Nebulus* * C64 *** Treća kula prelazi se na sledeći način. Kreni levo, ubij loptu, pređi u sledeću prostoriju, popni se liftom, kreni desno i zaustavi se na trenutak. Pojaviće se „leteći tanjir" koji će te oboriti sprat niže. Ubij loptu i idi desno do kraja sprata. Jedna cigla će pasti i moći ćeš ponovo da se popneš liftom. Idi levo kroz vrata pa se sledećim liftom popni još jedan sprat. Opet idi levo i uništi dve cigle koje ti se nađu na putu. Siđi na lift ispod i „provozaj se".

***Neuronics* * C64 *** Šifre: 8 YRYQTX 9 CCJEYT 10. FFNZBE, 11 WOOHOS 12 AZMFED 13. AQXXZZ, 14 UQJNQF 15 VAJDKH, 16 MSILES 17 ZAGFNG 18. IUCNKN 19 EAZHGR 20 YFSNRB 21 UYUVRD 22 UPUMER 23 ACYNPG 24 DUAGDK, 25 TSTIKA, 26. QUTFFN 27 EISYWQ, 28 BJDDYQ 29 USENIE 30. AOIYSW 31 BUOIMJ 32 HPIWGV 33 SGASOP 34. CVQHAZ, 35 CTLKAL, 36. RILWTA, 37 PUQMRS 38. JAQKRQ 39. YAEMVC 40. DOGUSH 41 QOMUMC 42 NUZRPQ 43. JLRNCV 44 OBLNKH 45 HEMMAA, 46 AUAGQD 47 KFHMAE i 48 UYGMYG.

***Nicky Boom* * A *** Šifre: 2. MEDIT 3. KRATTY 4 MIRIES 5 ARRAX, 6. JANIR, 7 TRINOS 8. SIXAN

***Nicky Boom 2* * A *** Šifre: 2 DRACO 3. ATIKH 4 FIRAM 5 LURNA, 6 PALET 7 MIURA 8 SLORY

***Night Shift* * A *** Na rang-listi najboljih upiši MPICKLE i preći ćeš nivo iako nisi završio zadatak.

***Ninja Massacre* * C64 *** Šifre: HTLI HTLA, HTLO HTLU HTLE

***Ninja Spirit* * A *** Pritisni 'Shift-F8' i dobićeš neranjivost.

***Nippon Safes Inc.* * A *** Šifre, odnosno odgovori na pitanja, kada si u ulozi Doug Nutesa odgovor je "1732481", u ulozi Donne Fatale odgovor je "1622" a kada budeš Dino Fagioli ispravan odgovor glasi „179".

***No Mercy* * C64 *** Da bi izašao iz lavirinta ulica u koje te dovede čovek iz Javnaške 40 kreći se na sledeći način: sever, zapad, sever, istok, sever, istok, istok, sever, istok i istok. Ući ćeš u zgradu. Pročitaj spisak stanara i idi na peti sprat. Zatim idi redom istok, sever, zapad i doći ćeš do stana osumnjičenog.

***Nova 9* * A *** Ctrl-Alt-Help - popravljanje oštećenja i štita, 'Ctrl-Alt-Return' - dodavanje lasera i raketa, 'Ctrl-Alt' + gore - preskakanje nivoa.

O

***Ocean Conquer* * C64 *** Komande

'0'	lansiranje raketa	'M'	bašta/periskop
'1/2'	periskop levo/desno	'N'	zvuk
'4'	zadrži brzinu okretanja	'O'/'P'	zumiranje
'5'/'8'	pomeranje levo/desno	'Q'/'A'	snaga motora
'6'/'7'	dubinsko kormilo gore/dole	'R'	domet sonara
'9'	lansiranje torpeda	'V'	kompresor vazduha
'B'	promena pogona (dizel/baterije)	'W'/'S'	punjenje/pražnjenje tankova
'H'	pauza	desni 'Shift'	vremenski tok

***One Step Beyond* * A *** Šifre: 48474, 38843 22861 82824 20188, 17457 34826 55083, 27173 18720 43882 80613, 38870 34047 87481 41528, 49009 25001 08474 33475, 41949 08088 51837 81725 48026, 44215, 26705 05384, 32080 34773, 04026, 41480, 45525 21488, 01477 22865 24442 47407 08313 53720 80033 48217 42714 25386, 08573, 27908 30541 08509 23514 16487 40001 56488, 30853 31805, 52858, 07227 62085 06776, 02325, 08101 10426 18527 28853, 47430, 10857 58377 03738 62115, 80317 82432, 82748 58645, 58858, 50867 42288 27720, 04473, 32183, 38008, 03323, 43312 17785 61077 13306, 08847

22153, 31000 53153 18617 08234 24851 31085, 55836, 21485 11885, 33370, 46255 13088 88344.

***Operation Wolf* * PC *** Pre ulaska u igru ukucaj SIPWOLF. Kompjuter će zapištati nakon čega možeš startovati igru. Imaćeš beskonačno bombi, života i municije.

P

***P P Hammer* * C64 *** POKE 8819 173 se bezbroj života, POKE 8717 173 se neograničeno vreme.

***Parasol Stars* * A *** Pored osam svetova postoje još i tri nevidljiva sveta. Na jedan se stiže tako što se na četvrtom nivou trećeg sveta pokupi srce, a na kraju nivoa bonus veće. Na ostala dva nevidljiva sveta se stiže sa osmog nivoa kada se pokupe tri zvezde. Nakon prelaska svih svetova moguće je pogledati završnu animaciju.

***Pinball Fantasies* * A *** Otkucaj HIGHLANDER i kugla će biti teža, EXTRA BALLS za pet umesto tri loptice, VACUUM CLEANER i haj skor tabla će biti prazna, DIGITAL ILLUSIONS i loptica neće moći da propadne, EARTHQUAKE onemogućava tiltovanje, a FAIR PLAY resetuje sve prethodne šifre.

***Pirates Of Barbary Coast* * C64 *** Cilj igre je da spaseš ćerku koju je oteo gusar Bloodtrouth. Za to postoje dva varijante. Prva je da sakupiš pedeset hiljada zlatnika (trgovinom). Drugi je uništenje Bloodtroutha.

***Pirates!* * A *** Da bi se pucalo musketama u početnom meniju izaberi veštinu Skill At Gunnery. Gradu koji želiš da napadneš priđi se kopna i odaberi opciju Attack The Town. Prikazaće se tvoja i neprijateljska vojska u obliku kvadrata (neprijateljska crvena i tvoja žuta). Musketama pucaš tako što se neprijateljskoj vojsci maksimalno približiš i što brže pritiskaš pucanje. Ukoliko se kao problem javi moguća pobuna zbog nezadovoljstva ljudi postoji jednostavno rešenje: treba sačekati početak meseca na kopnu. * PC * Grad Yaguana ćeš najlakše naći ako iz Santiaga kreneš desno do kopna, a zatim ravno dole prema najbližem gradu. Na običnom školskom atlasu možeš da nađeš karipsko ostrvo Haiti i grad Porto Prens. Na tom mestu se 1580. godine nalazio španski grad Yaguana.

***Police Quest* * PC *** Pre nego što uđeš u kola obiđi oko njih i na svakoj strani proveri (CHECK) stanje. Tek kada dobiješ poruku da možeš slobodno ići na ulice sedi u auto. Kada od sudije dobiješ No Bail Warrant pošalji u zatvor i daj ga stražaru. Tako ćeš sprečiti da Hoffmana puste iz zatvora. Da te Frenk nakon što ga pobediš u kartanju, ne bi ubio, uradi sledeće. Pre odlaska na poker idi u svoju sobu. Dođi da grupa tvojih prijatelja, policajaca u civilu. Od njih uzmi Transmitter Pen. Idi na poker sa Fredijem i kada ga pobediš on će te pozvati da kreneš za njim. Kada stigneš do njegove sobe na ulazu odmah nekoliko puta Use Transmitter Pen i zatim uđi. Kada Frediju postaneš sumnjiv izvadiće pištolj u nameri da te ubije. Međutim, utrčaće tvoji prijatelji i skrenuće mu pažnju. Ti pucaj u Freda i igra je gotova.

***Police Quest 2* * PC *** Šifre za ulazak u igru: plava kosa i prugasta majica DICKEY, plava majica sa belom kragnom SIMMS, crni brkovi, zelena majica JONES, plava majica, razdeljak, bele oči COLBY, crna kosa, brkovi, sivo odelo BAINS, crna kosa, bele oči, ljubičasto odelo SNIDER, žuta majica, mogućnosti SNIDER, TESSELI, GRANANDEZ; broj telefona MARIE 5554189; šifre za kompjuter MIAMI, ICECREAM, PISTACHIO.

***Ports Of Call* * A *** Brodolomnika spasavaš tako što zaustaviš brod i čekaš da ih vetar donese.

***Powerplay Hockey* * C64 *** Postoji izmene postava. Svi znamo da ih ima tri, a ispod različita sa našeg tri horizontalne crte koje označavaju energiju postava. Izmena se vrši pritiskom na „Commodore" i „Crsr" levo/desno pri čemu se ne vidi nikakva „vidljiva" promena. Neophodno je menjati ih ako sa igre više od dva minuta po trećini u suprotnom nema teoretske šanse za pobedu.

***Power At Sea* * C64 *** Da bi pokrenuo brodove (nosač aviona, razarač i trgovački) klikni na čoveka sa radarom i pokazaće ti se mapa sa brodom. Izaberi tri odredišta, pritisni S. Desno ubrzavaš, a levo usporavaš. Prvi čovek je radista, a branjem trećeg možeš da vidiš oštećenja na brodovima. Pomoću četvrtog čoveka ulaziš u kabinu sa opcijama za postavljanje ljudi na protivavionske i ostale topove i kontrolu aviona.

***Prehistorik* * A *** Triceratops na četvrtom nivou ubija se tako što mu se pomoću malog tenja sa oprugom zađe iza leđa i batinom mlati po repu. Na pretposlednjem nivou ove igre nalaziš se u ringu sa jednim velikim pećinskim čovekom koji udara batinom. Njega prelaziš lupanjem batinom po glavi dok mu se na pojavi čvoruga. * PC * Kada se ućita slika na kojoj Pećinko spava i sanja hranu, pritiskaj redom brojeve na numeričkoj tastaturi. Dobićeš neograničeno vreme, energiju i živote.

***Prehistorik 2* * A *** Šifre: 1 3FAA, 2 F372, 3 9736, 4 C088 i 5 8450.

***Premier Manager* * A *** Preko telefona nazovi sledeća tri broja: 753-423, 000-123 i 781-580. Golmansko umeće biće 98%, igrači srednjeg reda biće 99% istrenirani i dobićeš dvadeset miliona funti.

***Prince Of Persia* * A *** Ogledalo na petom nivou sa ne može ubeći. Kada stigneš do odraza na dvanaestom nivou, spusti mač i odraz će učiniti isto. Skakanjem uvek uđi u odraz. Dok budeš trepeo trči nalevo i pretrči preko provalije (ploče će se pojaviti ispod tebe). Kada pređeš preko nastavi dalje levo, i nećeš više imati problema.

***Prince Of Persia 2* * PC *** Pokreni igru kucanjem PRINCE YIPPEYAHOO. U toku igre možeš koristiti tastere K, ALT N, T i + na numeričkoj tastaturi. Prvim ubijaš neprijatelja na ekranu, drugim prelaziš na sledeći nivo, a trećim tasterom povećavaš vreme potrebno za rešavanje nivoa. Da bi ušao u pećinu moraš nagazi na svaki kamen iznad živog peska sem na onaj sa znakom. Kada uđeš na ekran sa četiri svoje kopije potrebno je da ubiješ tri, četvrta će nestati. Pomeraj „svog" princa levo-desno i on će početi da gubi energiju da bi se na kraju pretvorio u plamenu siluetu. Pritiskom na taster Ctrl imaš mogućnost bacanja jedne vatrene kugle kojom moraš pogoditi lažnog princa, tj. Kreni na ekran gore i pojun „Jarnjake". Uspešan pogodak donosi završetak igre.

***Prince Of The Yolkfolk* * A *** Tabela sadrži predmet, lokaciju predmeta, način i mesto korišćenja predmeta:

Predmet	Lokacija	Iskoristi s	Lokacija
The Leaves	Trapped!	The Door	Trapped!
The Match	Trapped!	The Leaves	Trapped!
The Water	Trapped!	The Burning Door	Trapped!
The Pickaxe	The Rear Entrance	The Boulder	Hillside
A Gold Nugget	Top Of The Hill	The Ferryman	The Ferryman
Acme Badge Kit	Hello World!	The Ledge	Enchanted Treetops
A Golden Harp	Tower Drawbridge	St. Peter	Heaven
Wooden Cage	Top Of The Hill	Fluffle	Enchanted Forest
Holy Cheese	Heaven	Cage	Enchanted Forest
Caged Fluffle	Enchanted Forest	The Troll	The Rear Entrance
Outboard Motor	Stairs & Landing	The Ferryman	The Ferryman
The Scythe	The Ferryman	The Brambles	Tower Drawbridge
A Rusty Old Key	Castle Ramparts	The Door	Deserted Tower
A Brass Bugle	Tower Ballroom	The Personage!	A Few Trees
Some Tweezers	Edge Of The Tower	The Lion	Top Of The Hill
The Thorn	Top Of The Hill	The Floor	Double Trouble
The Spanner	Double Trouble	The Mechanism	Castle Drawbridge
The Jokebook	A Few Trees	The Princess	Castle Gardens
The Regal Flag	Castle Greens	The Flagpole	Castle Ramparts

Thorn (Trn) moraš da postaviš negde u prostoriji Double Trouble i zatim Dizzy treba da pređe preko njega. To će ga ubiti i omogućiće ti da uzmeš Spanner ključ. Kada uradiš sve što je neophodno treba da poljubiš Daisy koja se nalazi u Deserted Tower. Ona će te pitati se dvadeset višnji koje su joj potrebne za pravljenje pite za Grand Dizzyja. Evo spiska svih lokacija na kojima se nalaze višnje: Trapped!, A Few Trees, Hillside, A Secret Cave, Top Of The Hill, The Ferryman (iza stenes), The Uppermost Branches, Awfully High Clouds, Enchanted Treetops, A Fluffy Cloud, The Enchanted Forest, Stairs & Landing, Castle Ramparts (postoje dve prostorije se ovim imenom), Castle Drawbridge, Tower Drawbridge, Edge Of The Tower, The Deserted Tower, More Clouds i Double Trouble.

***Project X* * A *** Kada izgineš odvezi brod (koji još uvek flešuje) ispod ekrana u donji deo ekrana kako bi imao lakši posao. Drugi tazon je nešto teži za uzvođenje, ali konstan. Na kraju prvog nivoa čeka te Glavonja... čuvar nivoa. Uleti u njegove otvorene čeljusti i zatim dole niz grlo. Ako je sve pravovremeno i pravilno uči ćeš u bonus nivo gde možeš zaraditi tri bonus života.

***Puzznic* * C64 *** 20 DATA 169 173,141,248 035,169 169,141 se beskonačno vreme, 21 DATA 171 036 096, 1 se bezbroj nastavljanja.

R

***R Type* * C64 *** Prvu krajecu ćeš najlakše razmontirati tako što ćeš stati u pravcu male glave koja povremeno baca ubitačne krugove, izbaciti satelit pritiskom na Space i nastaviti se pucanjem. Razumet će brzo biti vidjiv. Sve je moguće izvesti i bez satelita, ali je znatno teže.

***Railroad* * A *** Ako ti ponestane novca pritisni F1, a onda Shift-4 i dobićeš peteto hiljada dolara. Ovo možeš da ponavljaš sve do oko dvadeset osam miliona dolara (posle toga ideš u minus).

***Railroad Tycoon* * PC *** Voz će ići „kao lud" ako budeš gradio dvostruke pruge sa Shift-D i odrediš da budu ekspres. Ako ti zatreba love pritisni F1 i zatim Shift-4. Prugu ćeš izgraditi tako što pritisneš Num Lock, a dalje gradiš kurzorskim tasterima.



***Rainbow Islands* * C64 *** 20 DATA 169 169,141 132 111 096, 1 bezbroj života.

***Realm Of Darkness* * C64 *** 1 RELEASE QUEEN 2 SEARCH HUT 3. EAT BEAN 4 IT'S UNDER STATUE 5 WEAR BRACELET 6. WEAR NET CARRY BOTTLE 7 GIVE HIM BONE 8. JUMP IF CARRYING STAFF 9 SIFT ASHES 10 CARRY HEAT SHIELD 11 LOOK OUT TO SEA, 12 ASK PERCY IN VAST CHAMBER.

***Red Heat* * C64 *** 20 DATA 169,166 141 036,012 141,230 013 21 DATA 096 1 bezbroj života.

***Return Of The Phantom* * PC *** Lavirint katakombi u ovoj avanturi je veoma specifičan zbog postojanja petlji koje lako zbunjuju igrača, tako da se mapa praktično ne može nacrtati. Zato dajemo putanju kretanja računajući je od predvorja katakombi: E, N, E, N, N (kroz hodnik), N, E, N, N (kroz hodnik), E, E, E, N, W (pored jezera), W, N, E, E (pored jezera), E, E, N.

***Rick Dangerous 2* * A *** U haj-skor tablicu upiši JE VEUX VIVRE za neranjivost.

***Robocod (James Pond 2)* * AGA *** Šifra O. S. FRIENDLY omogućava da se sa M uđe u cheat menu.

***Robocop 3* * A *** Kutije sa slovom „R" su neka vrsta rezervnih delova, koliko ih skupiš toliko se obnavljaš na kraju nivoa.

***Rodland* * C64 *** Kada sklopiš poslednje slovo reči EXTRA drži pritisnuto pucanje i moći ćeš da prelaziš nivoe boreći se sa „glavonjom" na svakom nivou.

***Rolling Ronny* * A *** Sa F9 u toku igre dobijaš više novca.

***Rubicon* * A *** Pauziraj igru i otkucaj THEREAPER i imaćeš beskonačno svega. Za prelaženje nivoa u pauzi pritisni L, a ako hoćeš da napuniš oružje izaberi jedno i pritisni F10.

S

***Second Samurai* * A *** Šifre: Easy 2 SZZNE2T5, 3 R24KAR53, 4 A2MN1BMF, 5 RJUPGP4X, 6 ZWCTKFBN, 7 4RGELMK5, 8 QACC5458, 9 XTFPCWNG, 10 B5K5CYNR i 11 R51YLAAA, Normal 2 4VH52PF3, 3 WYDYLDPG, 4 1IMM42VS, 5 4OS56LEW, 6 L1J625CD, 7 YLARS8NL, 8 DGE15JHO i 9 MOQGEKP4.

***Sensible Soccer* * A *** Opcijom Load/Save ulaziš u meni u kome se bira učitavanje ili snimanje. Odaberi Load i ući ćeš u meni u kome biraš klubove iz Evrope, zatim zemlje, a možeš izabrati i Movie Stars ekipu u kojoj bravi Dastin Hofman. Svaki tim ima tri zvezde koje su tako i obeležene zvezdicama pored imena igrača. Poželjno je da golman ima zvezdicu kao što je slučaj sa Sampdorijom, gde pored Paljuka zvezdice imaju i Vijalí i Mančini.

***Seymour At The Movies* * C64 *** Kada se popneš na poslednji sprat pokupi flašu. Dok je budeš nosio bićeš nevidljiv. U studiju Flasha Bodeoma uključi kompjuter, stani pored mašine za analiziranje i sačekaj. Stvorićeš se na lokaciji sa Mingom. Skreni desno da bi izbegao šljike. Popni se do Minga i (ukoliko još nosiš flašu) prođi kroz njega. Pokupi detonator i ponovo uključi kompjuter da se vratiš na početnu poziciju.

***Shadow Dancer* * A *** Pauziraj igru, otkucaj GIVE ME INFINITES i pritisni Return. Nakon toga imaćeš beskonačno kredita i magije, a se X preskačeš nivoe.

***Shadow Of The Beast 2* * A *** Kada stigneš do goblina koji trči prema vratima prebaci oružje na sekiru i potrči za njim. Vrata će se spustiti ispred tebe. Skači i pucaj da bi ubio goblina koji uvlači most, a zatim ubij goblina koga si jurio. Nakon toga razvali vrata.

***Shadow Of The Beast 3* * A *** Pre početka igre otkucaj PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME i pritisni Enter. Posle pritiska na pucanje pritisni desni kursorski taster i dobićeš besmrtnost. Popni se na platformu iznad i pađi do nivoa. Gurni sto u vodu. Skoči do nivoa, pucaj na tipa koji baca burad dok ga ne ubiješ. Preskoči na drugu platformu i videćeš ogromno bure od kojeg se odbijaju manja. Idi prema velikom buretu izbegavajući mala, a zatim otrči do nivoa i skoči sa buretom dole. Sa bureta skoči na sto. Pucaj u bure dok ne pukne. Parčići će se razleteti i napraviti pokretne platforme za prelazak preko vode. Skači po njima dok se ne nađeš kod kamenog poda dvorca. Skoči gore i nastavi da trčiš.

***Shizophrenia* * A *** Šifre: 1 WXIB 2 BTLN 3 OWDA, 4 SNNU 5 RVEP 6 AFTU 7 FWWD 8 KOOT 9 CFZL 10 MJUC 11 IMRT 12 MOOZ, 13 PABB, 14 PDHQ 15 FMND 16 AOBP 17 DECA, 18 FUGB 19 UTEP 20 PBIM, 21 OFEU 22 TPOT 23 MXJC 24 ZAIW 25 OTHK 26 XHUL, 27 DXPP 28 DJEJ 29 VGHI 30 UBLZ, 31 AORN 32 HMBR 33 ZFWK, 34 GJVA, 35 DRLQ 36 OZZB 37 KAVL, 38 PJAX, 39 FBBF 40 KLBD 41 HMBJ 42 QYWE 43 GJWF 44 BAFK, 45 WNYS 46 LCBT 47 ENQO 48 UIMY 49 LJET.

***Shymer* * C64 *** Seme daješ Mary-Mary kojoj je neko pregazio cveće. Dobićeš rukavice za hvatanje pauka na Sycamore drvetu. Vocnu pitu nalaziš u pekari i daješ je Homeru u zamenu za makaze. Na plaži kod čamca naći ćeš sanduk (pretraživanjem stena). U sanduku se nalaze pidžama i četkica za zube. Pidžamu daj Viliju kome su ukrali odeću. On će ti dati lampu koju ćeš koristiti za prolazak kroz mračnu pećinu, ali mu je moraš vratiti. Kroz pećinu dolaziš do šumareve kolibe u kojoj ćeš naći testeru i flašu. Flašu treba da daš Jacku koji se nalazi kod Chip-shopa.

***Silent Service 2* * PC *** Fake Debris ispusti odmah nakon napada razarača (ako ga preživiš), ugasi motore i ubuši se na nekoj pristojnoj dubini. Tako izbacuješ malo goriva, odeće i svega drugog što bi kod razarača trebalo da stvori iluziju da su te uništili.

***Silkworm* * A *** Dok si u modu za podešavanje komandi otkucaj SCRAP 28. * ST * Dok igraš upiši GORGONZOLA i pritisni „C" za kredite (najviše devet).

***Sim City v1.3* * A *** Drži uključen Caps Lock i otkucaj FUND. Dobićeš 10 000 dolara. Ova radnja se može ponavljati ali se vreme znatno ubrzava.

***Sleepwalker* * A *** Na naslovnom ekranu, kada Ralf jun Lije, pritisni Caps Lock i ukucaj HOLY ZARQUONS SINGING FISH (sa tačkama). Da je sve u redu, trebalo bi da pokažu njihovi pozelenеli nosevi. Sada Return tasterom možeš prelaziti nivoe, a sa L dopunjavaš „sleep bar". Ako u naslovnom ekranu otkucaš DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG postizaćeš isto sa tasterima Return i Tab.

***Slightly Magic* * C64 *** Mehur moraš da probušiš špenadlom, a nju ćeš naći na sledeći način: u sobi levo od starta uzmi magnet, idi tri puta desno, zatim gore pa desno. Naći ćeš se u sobi kod velikog zmaja. Stani na platformu iznad vreža, tu stavi magnet. Magnet će privući špenadlu i ostaje ti samo da odeš do mehura, probušiš ga i put je slobodan.

***Snow Strike* * C64 *** Kada završiš zadatak misije, vrati se na aerodrom (nosač). Sleti, maksimalno smanji brzinu, pritisni Space kako bi aktivirao kočnice na točkovima. Pritisni Shift-Clr/Home i dobićeš rezultat misije. Nakon toga možeš izabrati sledeću.

***Space Crusade* * C64 *** Kao šifru upiši BEBB364A38A i dobićeš status Captain Supremus. * A * Nikada ne koristi skener. Iako je fino znati šta te čeka, to omogućuje vanzemaljcima da te lociraju. Drži se zajedno u timu ali ne previše. Zamka (Boobytrap) će ubiti više članova ekipe ako su previše zajedno.

***Space Quest* * PC *** Da bi dobio kertridž uradi sledeće: Pogledaj ekran (Look Screen) i otkucaj šifru Astral Body. Kertridž uzmi sa Get Cartridge. Koordinate koje zadaješ robotu navigatoru su HH. Šifra za aktiviranje bombe je 6858.

***Special Crime Investigation* * ST *** Kada se igra startuje otkucaj INAGARDENIN. Za vreme igre sa N prelaziš nivoe, a se T se vreme vraća u normalu.

***Spellbound Dizzy* * *** Kada dođeš do meda (Jar Of Honey) odnesi ga medvedu, on će te pustiti da prođeš. Na sledećoj lokaciji videćeš Grand Dizzyja. Popričaj s njim i dobićeš stari aparat za sluh (Hearing Aid). Idi do Dylana i saslušaj ga uz pomoć aparata za sluh. Dylan će ti dati svoju lutku (Dylan's Vibes). Odnesi je čarobnjaku Teu sa još dve zvezdice (Magic Star) i problem sa Dylanom je rešen.

***Spiderman* * C64 *** Kompletno rešenje avanture: *Jump Up, W, Exam Crib, Exam Crib, Get All, E, E, Open Door, Enter Lift, Exam Niches, Get Gem*, U. Ponavljaj ovo na svakom spratu. Kada ne budeš mogao više da ideš gore napiši *Push Lift*, U, *Exam Niches, Get Gem*, W, zatim kucaj nekoliko puta *Lower* da bi zaledio Hydromana. *Open Paint, Get Paper, Read Paper, Open Desk, Get Gem, Enter Lift*, D, W, W, S, *Get All*, N, *Drop Exec*, N, *Mix, Get Calc*, S, *Get Exec*, N, *Make Web*, S, *Close Eyes*, W, *Push Knob, Turn Knob, Open Eyes, Get Gem, Enter Computer, Type Start*, E, E, *Enter Lift*, D, D, W, W, S, *Drop Calc, Exam Connors, Get Gem*, N, N, *Shoot Web, At Gem, Get Gem*, N. Sada baci sve Gemove S, E, *Get Block, Get Statue*, W, *Drop Block*, S, S, *Get Connors*, N, E, *Enter Lift*, U, U, U, W, *Get Couch, Get Desk, Enter Lift*, D, D, W, W, *Jump Up, Open Mesh, Enter Duct, Get Gem*, sada nekoliko puta ponavljaj sekvencu *Shoot Web, At Fan* dok ne budeš smanjio broj obrtaja ventilatora na 50. *Shoot Web, At Button, Enter Fan, Get Gem*, zatim idi pet-šest puta dole dok ne nađeš na štampariju. *Get Arm, Hit Electro, Exam Octo, Get All*, W, *Drop Statue, Get Gem, Drop Electro, Drop Octo, Drop Connors, Drop Desk, Drop Couch, Exam Dial*, E, U, U, U, U, U, *Enter Fan*, D, D, E, E, *Enter Lift*, U, W, W, W, *Type Start*, E, E, *Enter Lift*, U, W nekoliko puta *Raise*, vrati se do ventilatora, idi u štampariju i *Get News, Unfold News, Get Gem*, U, U, U, U, U, *Enter Fan*, D, D, *Touch North, Get Gem*, S, *Touch South, Get Gem*, N, E, E, *Enter Lift*, D, W, W, N, *Empty Aquarium, Get Gem*, idi do Madam Web, baci sve Gemove. Napiši *Score*, dobićeš šifru MICHO.

***Spikey In Transilvania* * C64 *** Kada nađeš baklju i topovska đula idi do prostorije sa topom. Gurni top skroz desno i ostavi đule na gornjoj strani topa (punjenje). Stavi baklju sa leve gornje strane topa, tako ćeš ga potpaliti. Top će ispaliti đule koje će napraviti otvor u zidu. Peu na kojeg nailaziš daj kosku da bi prošao. U prostoriji gde je bila kost naći ćeš na dvoja vrata. Prođi kroz leva i kreni levo. Otključaj tamnicu, nastavi levo i prođi kroz vrata. Tu će te napasti duhovi. Spusti krst na zemlju i duhovi će pobeći i ostavi knjigu sa čarolijama. Ako čarobnjaku doneseš slepog miša, sok od žabe krastače i knjigu, dobićeš kravatu. S kravatom ulaziš u krčmu. Uzmi vino i daj ga stražaru, a zatim uzmi topovsko đule. Đula i baklju odnesi u sobu sa topom. Do-

guraj tep sa kamena, stavi u njega duše i upali ga baklјom. Napraviće se mali prolaz.

***Star Flight* * A *** Stvari unosiš u brod tako što dođeš na sliku broda (vozilom) i duže držiš pucanje. Pojaviće se strelice ulevo i udesno i 'Y' i 'N'. Ako hoćeš da nastaviš potragu povuci na 'Y' stranu, a ako povučeš na drugu stranu vratićeš se u brod.

***Star Trek* * C64 *** Torpeda i laseri se mogu iskorišćavati samo kada si napadnut. Čim počneš da pucaš uključi ikonu sa članom posade koji se smeška. Dobićeš tri nove ikone: radar, nišan i oružja. Klikni na oružje i dobićeš četiri stupca koji predstavljaju energiju lasera i sa leve strane broj torpeda. Ispod njih se nalaze kvadrati. Kada klikneš na neki od njih, zasvetle što znači da je uključeno oružje ispod kojeg se taj kvadrat nalazi. Prvo uključi torpeda jer su jača (jedno torpedo ima jačinu četiri udarca laserom). Kada se torpeda istroše u borbu uključi sva četiri lasera. Kada si uključio zeleno oružje ostaje ti da čekaš da te neko napadne. U slučaju napada oglašava se alarm. Tada klikni na radar na kome ćeš, slično kao u Elite, videti napadačke brodove. Klikni na neki od njih i automatski prelaziš u meni sa nišanom. Kada sletiš na Life Suporting planetu klikni na kapetana i dobijaš dve opcije. Prvom dobijaš transformator. Klikni na osobe koje želiš da povedeš (obavezno Spoka) i pritisni slovo 'T'. Warp energija obnavlja se na planetama Dilithium Mining Complex, a Impulse energija na planetama Energy Refinery. Ukoliko imaš Cerenkov kristal Warp energija će se sporije trošiti.

***Star Trek 25th Anniversary* * PC *** U drugoj misiji prvo steči ranjenog inženjera i daće ti svoj alat. Zatim idi u hodnik, pokupi stvari sa zemlje (dve metalne šipke, dva istrošena fejzera, punjač za fejzer i žicu). Uđi u desnu prostoriju, parališi stražare fejzerom, a zatim onesposobi bombu iz prostorije sa tecima. Vrati se u prethodni hodnik gde se nalaze vrata koja su zaštićena štitom. Pucaj nekoliko puta u vrata, a zatim upotrebi punjač za fejzer malo levo od vrata. Polje će nestati i moći ćeš da prođeš kroz vrata. Doći ćeš do mosta na kojem se nalaze pirati. Izvuci fejzer i pričaj sa vođom pirata. Zarobićeš ih i prešao si misiju.

Četvrta misija nema neki određeni cilj. Potrebno je istražiti Mudelov brod i vratiti se na Enterprise. U početnoj sobi pokupi jedan Mudelov „Miracle De-Gilmer" i sočivo sa poda. Spajanjem ova dva predmeta dobijaš neko oružje čiju upotrebnu saznaješ zato su Elasi juniti Mudela. Pokupi iz obližnje kutije poliedar (liči na fudbalsku loptu), a zatim pronađi sobu sa sličnim većim poliedrom u centru i ukoreni manji na većem. To je vanzemaljski kompjuter. Spok će ti reći da bi spajanjem njegovog i doktorovog trikordera mogao iščupati iz kompjutera vrlo važne podatke. Upotrebi doktorov trikorder na kompjuteru. Idi u „Sick Bay" gde ćeš sresti Mudda koji će u želji da sakrije jednu ampulu i sabrati jedu i „poludeti". Spok treba da ga smiri i položi na krevet. Uzmi jednu ampulu sa stolka i neka doktoru da izleči Mudda. Vrati se u sobu sa kompjuterom gde Mudd opet nešto petlja. Naloži mu da prekine i on će, kao slučajno, ispustiti alat i razbiti kompjuter. Izađi iz sobe, ponovo uđi i pokupi Muddov alat. Idi u sobu za održavanje života na brodu. Mudd će tražiti nazad svoj alat, ali nemoj mu ga dati jer će trebati za opravku pomenutog aparata. Posle opravke idi na komandni most i naloži kapetanu da aktivira komunikacije. Na Skotovo pitanje da li da te teleportuje na „Enterprise" odgovori da prvo moraš malo da popričaš sa Muddom. Ucени Mudda i on će ti ćeš po pet primeraka raznih vanzemaljskih stvarčica. Misija je rešena.

***Stardust* * A *** Šifre BCQQAAAAAGGN CCSAQAAALOO DOSAQAASANMN EOSAQAQTANKM

***Stargilder 2* * ST *** Zaustavi brod i pritisni F4-Delete i upiši WERE ON A MISSION FROM GOD1. Ukoliko je aktiviran Cheat Mode energija se neće trošiti a pritiskom na 'K' dobijaš sve potrebna naoružanja.

***Steg* * C64 *** Šifre 2 RONUHCCMGU 3 EDOUTIOCKO 4 HDPFUMLCCM, 5 ODQMPVUUC 6 MEBHETIAG 7 LECGODTRHK, 8 NEDGVLDVRL 6 DEFVHAGHLV 10 PEGTTHGLD

***Stone Age* * PC *** Šifre 2 BOVIDO 3 SIDULA 4 BIFISI 5 LOVUHO 6 BADEBA, 7 LUFIDO 8 HAVULU 6 LODISE 10 HIFUHI 11 DIVOBI 12 HEDIDA, 13 DAFALI 14 HUVESU 15 DADOHA, 16 SOFOBO 17 DIVIDE 16 SIDABI 16 BEFEDO 20. SAVOLI 21 BUDUSU 22 LIFOHU 23. BOVIBE, 24 LIDADA, 25 BIFALO 26. LEVUSA, 27 HADOHI 26 LURIBO 29. HIVADA 30 DODALO 31 HIFUSE 32 DIVEHE 33 SEDIBI 34 DUFUDI 35. SUVIBU 36. DIDUDI 37 SOFELU 38 BIVISA 39 SEDUHO 40 BEFIBE 41 LUVUDI 42 BUDOLO 43 LIFISA, 44 HAVAHU 45 LIDEBU 46 HEFODE 47 DEVOLI 48 HUDISE 49 DUFAHA, 50 HIVEBI 51 DADODU 52 SIFUBA, 53. DEVODO 54 SEDILE 55 BUFASE 56 SUVAHI 57 BIDUHI 58 LAFODU 59 BIVILI 60 LEDASU 61 BOFAHA, 62 LUVUBO 63 HUDEDE 64 LIFILI 65 HAVUSO 66. DODIHA, 68 DOREDU 69 SUHIBE 70 DUTUDI, 71 SIRILO 72 DAHUSA, 73 SOTOHI 74 BERIBU 75 SOHADA, 76. BUTELO 77 LUROSE 78 BIHOHI 79 LATIBI 80 HORADI 81 LEHELU 82 HOTOSU 83 DARUHU 84 HUHOBA, 85 DITIDO 86 HARABA 87 DOHADI 88. SATULO 89 DOROSA, 90 SAHIHO 91 BUTABU 92 SIRADE 93. BIHULI 94 LOTESI 95. BARIHA, 96. LOHUBI 97 BATIDU 98 LURULA, 99 HIHESO 100 LITIHE

***Street Fighter 2* * A *** Idi unazad, džojstik naglo povuci napred i pritisni pucanje. Guile će baciti magiju, a Honda. Blanka će izvesti specijalni udarac. Izaberi igru za jednog igrača, odaberi Blanku i ukucaj PATIENCE. U borbi nećeš gubiti energiju. Pauziraj igru za vreme 2 Players Game i ukucaj 7KIDS. Ekran će zablјesnuti i pređi partiju do kraja. Posle ovoga oba igrača mogu birati isti lik.

***Striker* * PC *** U STRIKER.EXE pronađi niz bajtova C6 06 76 1F 05, a onda umesto 05 upiši onoliko života koliko želiš (najbolje FF).

***Suburban Comando* * A *** Šifre: Wimp 2 PTSRPUKDON 3. LPOOLOKBON i 4 LPOPLQKHON Mean 2 NRQDOUIDON 3. HIKKIOIBGP i 4 GHJKHNIHGP Macho 2 FJIHHOGDON 3 FJIIHDGDON i 4 EHIHNGHON

***Super Mario Bros* * Nintendo *** Aždaja Bowser nalazi se na kraju svakog velikog dvorca i najlakše ćeš ga ubiti ako si Fire Mario (beo i izbacuješ vatrene kugle). Pripucaj u Bowsera i on će pasti u lavu. Ukoliko nisi u stadijumu Fire Mana, skoči na pokretnu ploču, pređi preko Bowsera i pokreni polugu za otvaranje mosta. Most će se otvoriti i Bowser će pasti u lavu. Na kraju nivoa 1 2 treba se platformom (liftom) popeti do vrha ekrana i produžiti desno do skrivene prostorije Warp Zone iz koje se kroz cev stiže do svetova 2 1, 3-1 i 4-1. Isti postupak može se ponoviti i na svetu 4-2.

***Superfrog* * A *** Ukucaj N dok igraš i bićeš prebačen na kraj nivoa. Šifre 234644 447464 74822 382822 446384 884448, 477444, 343522 882311 982334 081332 467464 618234 182384 288383, 452234 984841 383772 083152 387211 981122 017632 388112

***Switchblade 2* * A *** Na naslovnom ekranu napiši LEVELX, gde je X broj nivoa na koji želiš da odeš. Ako na naslovnom ekranu napišeš CHROME dobićeš skrivenu igru koja se tako zove, a u kojoj je i šifra za poslednji nivo AUDIO.

***Syndicate* * PC *** U fajlovima 00.SAV itd. na hex adresi 14 (20 decimalno) nalazi se broj kredita u četiri bajta. Preko njih napiši FF FF FF FF i imaćeš 16 777 000 kredita. *** A *** Da bi dobio više novca (1 000 000 kredita) registruj svoju kompaniju pod imenom ROB A BANK. Ako želiš i sva moderna oružja, upotrebi ime COPPER TEAM. Ako ti se igra suviše brzo odvija, probaj ime WATCH THE CLOCK i misije koje obično traju sedamnaest časova produžiće se na nekoliko dana. To bi trebalo da bude dovoljno vremena za uspešan završetak misija. Kao ime ekipe upiši MARKS TEAM, dobićeš deset miliona kredita, najbolje oružje, a likovi će biti opremljeni najboljim delovima tela. Kada se energija nekog oružja istroši nemoj ga napuniti opcijom Reload već ga prodaj i odmah zatim kupi. Nećeš izgubiti nijedan kredit, a oružje će biti napunjeno.

T

***Techno Ninja* * A *** Šifre 2 695056, 3. 180681 4. 040778 5. 070772 i 6 DOUBLE.

***Teenage Mutant Ninja Turtles* * A *** Postoji caka za vraćanje energije. Kada se nađeš pored velike Pizze pojedi je i snimi poziciju, pa je opet učitaj. Pizza će se opet pojaviti, pojedi je, pa snimi pa učitaj.

***Temple Of Terror* * C64 *** Nalaziš se u zalivu. Idi do mosta, pređi ga i preseci konopac. Naći ćeš dva Dark Elvesa. Uzmi luk i strelu. Vrati se unazad i idi na jug. Narrow Path na dine. Idi na jug dok budeš mogao. Uzmi kutiju, otvori je. Pokupi parče poruke i pročitaj. Otkucaj *Look At Hand* i pojaviće se Golden Eagle. U toku leta će te napasti pterodaktil, pašćeš u pustinju. Idi na jug, naći ćeš kaktus. Odseci vrh kaktusa, napij se vode. Ponovo idi na jug i naći ćeš šator. Pokupuj što možeš više stvari. Ne kradi ništa zato što ti jedino trgovac može dati osveženje. Idi daleko na jug bez skretanja kako ne bi uleteo u nepriliku. Kada stigneš do pustinjskog grada zaobiđi čuvara. Spusti se stepenicama i naći ćeš štit. Kasnije će te napasti neka spodoba, ali nećeš poginuti. U koridoru idi na sever do vrata. Sledi *Unlock The Door, Open It, Go Beyond The Door*.

Pterodaktila ubijaš pomoću luka i strele (Shoot Arrow) koje nalaziš kod tela na lokaciji sa patuljcima. Da bi pretražio telo moraš prvo da ubiješ patuljke mačem.

U šatoru kupi „ogrlicu od krljušti sirene" koju ćeš baciti u vodu iz koje izlazi čudovište sa pipcima (Tentacled Thing). Ono će nestati i omogućiti prolaz kroz vrata na kraju sobe. Čičicu ne možeš da ubiješ, daj mu teleskop sa pravog broda. Čičica će ti pokazati polugu na zidu i stići.

***Terminator 2: Judgment Day* * A *** Pauziraj igru i redom pritiskaj funkcijske tastere (F1 F10). Pritisni pucanje da isključiš pauzu i sa Esc preskačeš nivoe.



***The Addams Family* * A *** Cilj igre je spasti sve članove porodice. Na početku idi sasvim levo do vešala. Popni se i uzmi kapu. Pritiskom na dugme moći ćeš da letiš i tako pokupiš sve dolare koji nadoknađuju izgubljenu energiju predstavljenu u vidu srca. Vrati se u kuću, izaberi jedna od vrata (svaka vrata predstavljaju po jedan nivo). Kada izgubiš sve živote i nađeš se u prostoriji sa izborom „Quit", „Continue" idi skroz levo i naći ćeš se u prostoriji sa četiri života. Vrati se, izaberi „Continue" i imaćeš deset umesto pet života. U kući, ispod stepeništa, se nalazi skrivena prostorija. Pokupi srce i naći ćeš skrivena vrata. Iza njih se nalazi prostorija sa 70 dolara, kao i dvadesetak života i srca. Šifre koje upisuješ na početku igre su &1912?k &1S15 i &1H14. Šifre dobijaš kada uđeš na donja leva vrata, popneš se na drvo i ubiješ pticu na vrhu. Pored šifri ćeš dobiti i dodatnu energiju tj. srce u gornjem levom uglu ekrana. Evo još nekih šifri: ?181D, još jedno mesto za srce: ?&Z1G spasao si Granny, ?DJ1F spasao si Wednesday, VD1K& spasao si Pugsey, VL#KN spasao si Uncle Festera. Sada idi na srednja vrata. Ući ćeš u sobu u kojoj se nalaze svi do sada oslobođeni članovi porodice. Sačekaj da Lurh završi svoju ariju i prolaz na desnoj strani će se otvoriti. Uđi kroz vrata i ostaje ti zadnji nivo. *** C64 *** POKE 7286 173 za beskraj života.

***The Adventures Of Moktar* * A *** Šifre za prvih pet nivoa su: 1 6752 2 2645, 3 3559 4 1015 5 8822

***The Blues Brothers* * A *** Zastavicu možeš uzeti i istovremeno preći na sledeći nivo tek pošto uzmeš predmet koji je potrebno pokupiti na tom nivou. *** C64 *** POKE 11350 189 za beskraj života.

***The Chaos Engine* * A *** Najbolji likovi su Gentleman i Navvie. Nakon četiri sveta se po četiri nivoa dolazi se do glavnog neprijatelja. Kada je „ubiješ" začuće se glas „Extra Life" pa je mašinu potrebno ponovo srediti. Šifre WHX5CD#16ZFN TTTTTTTTTTTT NDTPH9NC1PH8 VVVVVVVVVVVV ZL-NO7K58S6SR T658NB1YGLMB XXXXXXXXXXXX, MRZS4RLZ6ZC0, YYYYYYYYYYYY 6YQ3M2#R351 BBKMWCW#8R35 BBJMQWQ#5R35, 8UCDXU2S5TV2 i HHGGFFDDCCBB. Još šifri za jednog igrača.

Svet Likovi	Šifra	Napomena
World 2 Navvie & Thug	Q3JSTP44HL1B	Nema šifre po pitanju novca i opr
World 3 Navvie & Thug	3B6YJJGK83KX	Nema šifre po pitanju novca i opr
World 3 Preach. & Thug	3B5YPJGK83KX	Po 50000 kredita
World 3 Thug & Navvie	3B5YCJGK83KX	Po 20000 kredita
World 3 Preach. & Merc.	3B5YSJGK83KX	Po 50000 kredita
World 3 Mercen. & Nav	3B5YWJGK83KX	Po 50000 kredita
World 3 Navvie & Thug	3B5YBBGK83KX	Po 1500 kredita
World 3 Gent. & Preach.	3B5YBCGK83KX	26000 Gent. & 40000 Preach.
World 3 Gent. & Thug	3B5YBSGK83KX	Po 24000 kredita
World 4 Preach. & Thug	IN#5CHSVXP80	Zavisno kako si prešao World 3

***The Humans* * PC *** Šifre 1 DARWIN 2 ANDIE PANDY 3 GET A ALIFE, 4 CARLOS 5. HOWIE 6 MOOBLE 7 CSL, 8 THE HUMBLE ONE 9 PIXIE 10 MILESTONE 11 WAR WAR WAR 12 J MCKINNON 13. UNLUCKY 14 BLUE MONKEY 15 RED DWARF 16 BAD TASTE 17 THE KITCHEN 18 CJ 19. SORT IT OUT 20 SMART 21 VILLY3BORO2, 22. EARLY MORNING 23. BORO4LEEDS1 24 EASY LIFE 25 JIMS TIES 26 PARKVIEW 27 NICENEASY 28. GREEN CARD 29 COOKIE 30 MALCY MALC 31 RAVING BURK 32 YOU GOT IT 33. SGNIMMEL, 34 MINISTRY 35 MAD FREDDY 36 BIZARRE 37 FREE SCOTLAND 38. APPLE JUICE 39. PAYDAY 40 BANANNA MOON 41 BONUS 42. BOUNCING 43 NO MONEY 44 A S F 45 VISION 46. SISTERS 47 FASHION 48 CARGO 49. RAB C NESBITT 50 RANGERS 51 RAINBOW 52 DOODY 53 MIGHTY BAZ, 54 TIRED 55 CONSOLIDATED 56 STAY HAPPY 57 AMERICA, 58 ANOTHER DAY 59. ISOLATION 60 PROMISED LAND 61 DAEMONSLATE, 62 BIG RAB 63 MIAMI VICE 64 MARGARET M 65 A34732473 66. HELP ME, 67 THE EXILES 68 EIGHTLANDS 69 WINE AND DINE 70. NIN, 71 TECHNOPHOBE 72 GETTING THERE, 73 TIME IS 74 RUNNING OUT 75. LORDS OF CHAOS 76 NOW ITS DONE 77 IM OUT OF HERE 78. HERES TO A, 79 BETTER LIFE 80 BYE BYE BYE

***The Humans Jurassic Levels* * A *** Šifre 1 DARWIN 2 DOOM 3 SPYDER 4 480 5 BILLS 6 BROKE AGAIN 7 OUR SHELF 8 NO SUPPORT 9 MR PARROT 10 7 MILE WALK 11 BLIZARD 12 MINI EGGS 13 KEEF 14 WORLDOFOUROWN 15 ITS TOSH 16 BESTEST BUDS 17 00 CHILDREN 18 BLUE STUFF 19 LEOPARD 20 ALAN B STARD 21 DANNEE 22 LOOWEEZ, 23 KATIEWOOH 24 RADCLIFFE 25. IDONTLIKEBRAWN 26 GILLINGEDS 27 HOW MUCH 28. THE SLOBS 29 MRS T 30 ALMAN BURIE 31 GALLOWS FIELD 32 PLAGUE PIT 33 CANDLESTICKS 34 BROWN SUGAR, 35 BABBLE 36 BLATHER 37 TRADER, 38. SCARY MAN 39 BOILED EGGS 40 NEED MORE 41 TURBO NUTTER 42 ITD BE OKAY 43 IF THE FIRST 44 LOT HADNT BEEN 45 PUBLISHED 46. POUCH 47 WHINGEING 48. SAD BOYS 49 CRAMP 50 GLUM 51 HASSLED 52 GOLD LABEL, 53 POULTRY GOOSE 54 KATE4LOUISE0, 55. DRAKKER 56 SOURFACE 57 LURCH 58 ENDOSCOPY 59 JUST TAKE 5 60 HAVE A BREAK, 61 3 NEGATIVES 62 GIMME SHELTER 63 BLOAT ON 64 STAGGER HOME 65. I LOVE ME 66 WHO DYOU LOVE 67 AAA AAARGH, 68 SOS 69 LUCIFERS CHILD 70 PYTHON LEE 71 QUANTUM LEAP 72 SISTER BLUE 73 ARIES 74 TAURUS 75 FATEANDFORTUNE 76 DOES IT MATTER 77 WHAT WE PUT 78 THIS IS IT 79 SEE YA i 80 FOREVER.

***The Incredible Machine* * PC *** Nivoi se prelaze istovremenim pritiskom na tastere: 'V' 'B' 'N' 'M' i Space.

***The Last Ninja* * C64 *** Da bi otvorio vrata na šestom nivou, moraš imati ružu (koju si sa F3 ili F5 na trećem nivou pokupio i prebacio u „Holding"). Dođi do čupe sa desne strane vrata, pipni ga i vrata će se otvoriti.

***The Last Ninja 2* * C64 *** Nivo sa pentagramom prelazi se tako što se na pentagramu upale sveće (čučni nad njima), zatim idi do panja i podigni ga. Naći ćeš sef sa šifrom. Otkucaj 1111, otvori ga i uzmi kuglu. Pojaviće se beli nindža kojeg treba da savladaš.

Pored kotla se nalazi mali prelidač. Dođi do njega, izvedi pokret za kupljenja predmeta. Na taj način ćeš pritisnuti prelidač. Para će početi da izlazi gore, postaće neškodljiva za tebe.

***The Lost Vikings* * A *** Šifre TLPT GRND LLM0 FL0T TRSS PRHS CURN BBLS VLCN OCKS PHR0, C1R0 SPKS JMNM SMRT V8TR NFL8, WKYY CMB0 B8LL, TTRS JLLY PLNG BTRY JNKR CBLT HOPP TROR, FNTM WRLT TPFF FRGT MSTR

***The Manager* * A *** Pozicije se snimaju na praznu formatizovanu disketu koja na sme biti formatirovana imenom THE MANAGER. Odaberi ikonu sa disketom kojom ulaziš u novi meni sa disketom i strelicom na disketi. Ubaci disketu i klikni na OK. Upiši ime fajla.

***The Power* * A *** Šifre 2 LEVEL2 3 VISUAL, 4 COWBOY 5 URGENT 6. OOPSUP 7 TOPTEN 8 D14OH7 9 ASOFGH 10. SOLONG 11 SURFIN 12. RACKET 13 BULLIT 14 QRAZZY 15 36F8FR 16. UNLINK, 17 PIXXEL 18 EUROPE 19 NEWTON, 20 FREEZE

***The Settlers* * A *** Šifre 1 START 2 STATION 3 UNITY 4 WAVE 5. EXPORT 6 OPTION 7 RECORD 8 SCALE, 9 SIGN 10 ACRON 11 CHOPPER, 12 GATE 13. ISLAND 14 LEGION 15 PIECE 16 RIVAL, 17 SAVAGE 18 XAVER, 19 BLADE 20 BEACON 21 PASTURE 22 OMNUS 23. TRIBUTE 24 FOUNTAIN 25. CHUDE 26. TRAILER 27 CANYON 28 REPRESS 29. YOKI i 30 PASSIVE

***The Simpsons* * C64 *** Da bi prešao ringišpil na trećem nivou zatrči se do same ivice provalije i skoči. Za vreme skoka drži džojstik u položaju gore desno. Skočićeš tačno na sedišta na sredini provalije koja će te odbaciti na drugu stranu. Francuski ključ služi da odvrneš ventil na hidrantu i sprečiš roze boju sa... videćeš. U prodavnici kupi rakete i bombe. Rakete upotrebi kod spomenika osnivaču grada (gađaj pticu) i na natpisu Bowling, a bombu u prodavnici životinja. POKE 12712 173 za neograničeno vreme.

***The Train* * C64 *** Kada se budeš nalazio blizu mosta na ekranu će se pojaviti skala razdaljine. Kada razdaljina bude 0 km, zakoči. Posle ovoga sledi bitka sa nemačkim brodovima. Most ćeš preći kada uništiš sve nemačke brodove.

***Think Cross* * C64 *** Kada pritisneš 'N' prelaziš podnivo i to možeš upotrebiti samo jednom na nivou. Na višim nivoima pritiskom na Space i G uništavaš jednu kocku. Šifre 2 CUSTOM 3. MASTER 4 FUTURE, 5 DORADO 6 GREECE

***Thunderhawk* * A *** Šifre RECOVERY, ALOYSIS i ANDERSON.

***TIE Fighter* * PC *** Igru je moguće igrati sa opcijama „Invulnerable", „Unlimited Weapons", ali se dobija manje poena. Nakon prelaska određenog broja bonus misija, Darth Vader te uvodi u „Secret Order Of Empire". Broj bonus misija varira od bitke do bitke, i nekad ih je veoma teško preći: 1. tri, 2. jedna, 3. šest, 4. jedna, 5. jedna, 6. tri, 7. dve bonus misije. Druga, četvrta i šesta bitka imaju više bonus misija, ali su one praktično neizvodljive.

***Time Machine* * A *** Kod ulaza u pećinu postavi teleport (F1 F5). Idi na ekran gde padaju medvedići sa drveta i postavi teleport. Kratkim znakom onesvesti medveda i podigni ga. Teleportuj se do pećine, ostavi medveda. To ponovi šesnaest puta. Zatim stavi stenje na gejzire i odgovarajućim tasterom se prebaci na sledeći nivo. U vremeplov se ne može ući.

***Times Of Lore* * C64 *** Cilj igre je sakupiti tri proročanska kamena (deli čarolije). Prvi deo nalaziš tako što u logoru Orcka ubiješ vođu. Do logora stižeš teleportom koji dobijaš kada nađeš Scroll i Gnnn Potion.

***TNT* * C64 *** Grunfu treba da daš točak (kupuješ ga u prodavnici auto-delova), šibicu i lepak (nalaze se na stolu) i crknutu mačku (nalaziš je na smetlištu u kanti). U daljem toku igre odnesi mu vijke (pretraži sto) i odvijač (potreban ti je ključ Sir Olivera).

***Toki* * A *** Za vreme intro-sekvence pritisni Esc, a zatim ukucaj POORTOKI. Startuj igru i pritisni Esc kada prođe skrin mape. Funkcijskim tasterima mo-

Theatre Of Death * PC * Šifre

Grass Level		No Chance	7708082A2C571
Grenade Test	3742D37511780	Operation F T O Part 1	7502584C78311
Tank Test	3743AB043D2C0	Operation F T O Part 2	7378F005787E1
Chopper Squad	374E81C106DF0	*Snow Level*	
Air Support	3747F2D230KE0	Operation Polaris	003178BA83082
Operation Cobra	374E0FA068600	Swapping Sides	60314C8348032
Flush 'Em Out	37521882AA8E0	It's a Secret	6031B00C30482
Yellow Chickens	3741EE8D68730	If It Bleeds Kill It	0033A48515832
Wildgoose	377E1AAF75610	Warzone	603325CA55CA2
Freedom Part 1	37D0B8574FA80	The Great Escape	8036078F5A312
Freedom Part 2	371AD5D780280	It's Freezing	8028E23387D2
Certain Death	3088e48018700	No Morale Values	8315C58C38802
Desert Level		The Trojan Horse	808A8C10280C2
Mantrap	772B8AF13DEC1	Operation Well	80520CD847A882
Ironside	772BACDB1A581	Trouble and Strife	803C522C71302
Investigation	772BED881E0C1	Driving Them Mad	62D8F7DE8C882
Warzone	772A0B1KB531	*Lunar Level*	
Operation Blitzkrieg	772E227F5CE01	You F O	56401fa7612A3
Hell Hath No Fury	772FF8A418781	Shields up	564036CC85813
Operation Destroy	7738AE8875CA1	Pods and Sods	56408558BC8F3
Operation Judas	773D37D811A41	The Eagles Have Landed	564083645 4BF3
The Defector	775AFCE84D8A1	The Theatre Of Death	56441C7D065C3
Crater Maker	77821FFA88871		

či ćeš da preskačeš nivoe. Bashtera (Glavonju petog nivoa) najlakše ćeš pobediti ako mu se približiš toliko da možeš da mu gađaš srce ukoso. Kada noge krenu prema tebi zapucaj u njih i one će se postupno vratiti. Ako te napadnu ruke sagni se (ne skači na njih). Glavni problem je što Bashter obnavlja energiju tako da moraš biti brz i precizan.

Torvak The Warrior * ST * U haj-skor ukucaj CHEAT i se onoliko tačaka koliko može da stane. Tasterima 1 – 5 teleportuješ se na nivoe.

Total Recall * A * Kada se pojavi glavna slika pritisni Shift i upiši LISTEN TO THE WHALES i dobićeš besmrtnost.

Transartica * A * Cilj igre je uklonit oblake prašine koji obavijaju Zemlju i koji su uzrevk novo ledeno doba. Da bi se to postiglo potrebno je trgovati, upravljati vozom, boriti se protiv vukova, ljudi krtica supamiške kompanije „Viking Union". **** PC *** Za gradnju pruga ti treba najmanje pedeset robova i sirovina Rails. Nije loše ni da imaš tri-četiri krana i desetak mamuta kao pomoć robovima. Preporuka uklanjaš uređajem The Drill koji možeš da kupiš jedino na lokaciji (X=6 Y=12). Lokacije (X=11 Y=40) (X=77 Y=61) (X=114 Y=25) su čorsokaci i nisu bitne za igru.

Treasure Island * C64 * Kada se približi na oko korak udaljenosti i pucaj (Shoot) dok je ne ubiješ. Onda kreni prema njoj i pokupi je. Možeš je skuvati (Cook Goat) tako što zapališ vatru (Light) granjem iz kolibe.

Tricklers * A * Šifre 1 PREMIERE 2 BUILDIT 3 NOSWEAT 4 PYRAMID 5 CLEAROUT 6 SPHINX 7 QUARTET 8 CENTERIN 9 REDGEMS 10. CROSSED 11 SKIPAROUND 12 PACKEDUP 13. PILLARS 14 BZZZZZ 15 FIVEROWS 16 TIGHTTIME 17 EASYONE 18. TWOTRIBES 19. DONTMIX 20 HELPMEOUT 21 MEANONES 22 NOPROBLEMS 23 TREASURES 24. STOREROOM 25. UPANDDOWN 26 TECHNO 27 ONEONONE 28. SIXROOMS 29 THETOWER 30. GOFORHEART 31 NEWTHING 32 BOULERO 33 CRUELWORLD 34 CRUECUBES 35 SLIPNSLIDE 36. KEYX 37 COLDCROSS 38 STONEM 39 HARDROUND 40 FIRSTGUN 41 CROSSFIRE 42 RUNFORIT 43. NORULES 44 NOFARFALL 45 RUNAROUND 46 BADBIRD 47 COVERTHEM 48 SAVEBLOCKS 49 GLAMOUR 50 HACKBACK 51 ALOTOPO 52 UPSIDEOUT 53. DROPEMIN 54 POSSIBLE 55 CLOSEUP 56. FLOOSRUN 57 LEWELPUSH 58 GUIDETRY 59 WOTANGO 60 LOOSEM 61 YOURSOR 62 SACRIFICE 63 BOOMPARADE 64 WAITFORIT 65 ROCKBLAST 66 NOWASTEALL 67 FROMABOVE 68 SMASHHITS 69 CRUSHRUSH 70 FIRSTFIRE 71 BURNOUT 72 RUMBLEHOT 73. COCKTAIL 74 BUGGINHARD 75 MOREFUN 76 SPINAROUND 77 LETITOUT 78. ALLABOUT 79 BOUNCEIT 80 RAINDROPS 81 FIREANDICE 82 SLOWBURN 83 STALLEM 84 BADBOMBS 85. SOLOMAN 86 HELLDITCH 87 FIRSTFIRST 88. GOODLUCK 89 TIMEHUNTER 90 NODELAY 91 NOPULLPLUG 92 GUNZONE 93 BELTZENRUN 94 BRIDGERUN 95 FALLOUT 96 COLOURRUN 97 AUTOFIRE 98. SWEETHEAT 99 HEAVYDUTY 100 TWEAKY

Trolls * A * Uđi na Soda Pop postavu i posle poruke „Get ready" povuci palicu nagore držeći taster K i pucaj. Sada ćeš sa 'Space' moći preskakati nivoe.

Turbo Cup * A * Prebacivanje sa automatskog menjača na manuelni vrši se pritiskom na taster F9 i tada se brzine menjaju pritiskanjem pucanja na džojstiku i pomeranjem palice napred ili nazad (kao kod *Test Drivea*). Ako slučajno nemaš palicu možeš da upravljaš kurzorskim tasterima, a promenu brzina ćeš obavljati pritiskom na taster miša. Povratak na automatski menjač vrši se tasterom F9.

Turbo The Tortoise * C64 * POKE 44165,44 za bezbroj života, POKE 40872 44 POKE 40810 44 neograničena energija, POKE 39129 44 za bezbroj metaka, SYS 35896 za startovanje igre.

Turrican 2 * C64 * Drži pucanje oko 2 sekunde a zatim pritisni taster Space. Dobićeš tajno oružje.

U

Ugh! * A * Šifre 2 SELBSTLAEUFER, 3. HENNABREGGL 4 PFANNEHEISS 5. SOICHGOMBASEPP 6 2PFUNDHACKFLEISCH 7 DOGODDEREIG 8. SPAMSPAMBEANSNSPM 9 SEMPRINI 10 PROFJGUMBY 11 CONFESS 12 MITTERMEIR 13. DIESCHNICKRNGST 14 INTERESTING PEOPLE 15. INSURANCESKETCH 16 ITSTHEARTS 17 ARTHUR WOSHEDS 18 HAROLDTHESSHEEP 19 PICASSOONBICYCLE 20 SPANISHINQUISITION 21 LUIGIVERCOTTI 22 JIMMYBUSSARD 23. KENCLEANAIRSYSTEM 24 JOHANNGAMBOLPUTTY 25 TRAINSPOTTING 26. BICYCLEREPAIRMAN 27 IRVINGSCSALTZBERG 28. THEENDBERG, 29 HOWTOFLINGANOTTER 30. THECATSATONNTHEMAT 31 CONFUSEACATLTD 32 DISTACTABEE 33 MITTELSCHMERTZ, 34 INSPECTORTIGER 35 LOOKOUTOFTHEYARD 36 FISHTREQUISITTTTE 37 ARTHURFIGGIS 38 CRUNCHYFROG 39 SPRINGSURPRISE 40 WALLYWIGGIN 41 SIXTEENTONWEIGHT 42 RASPBERRYKILLER 43 SCOTTOFTHESAHARA, 44 BISHOPOFEASTANGLIA, 45 POLLYTHEEXPARROT 46. EWANMCTEAGLE 47 ASCOTSMANONAHORSE 48. KEITHMANIAC 49 NOTGOODENOUGH, 50 STILLNOTGOODENOUGH 51 NUDGENUDGE 52 THEWOODPARTY 53 THESENSIBLEPARTY 54 ADOPTADAPTNAPROUE, 55. HELLOSAILOR 56. ARTHURTHEE 57 ABLOCKOFWOOD 58. LIONTAMING 59 RONOBVIOUS 60 CHANNELJUMP 61 TUNNELINGTOJAVA, 62. MAURICEZATAPATIQUE 63. KENRIGGLES 64 ALIBAYAN 65 KENDOVE 66. TIDDLES 67 THENAKEDANT 68 KENSHABBY 69 ALBATROSS

Uridium 2 * A * U reaktoru je moguće namestiti se tako da se ne gubi energija. Kada uneseš reaktor odmah će početi da pada kamenje na tebe. Idi levo do kraja ekrana. Namesti se tako da ti se vidi samo cev oružja. Na tom mestu možeš da stojiš koliko želiš i možeš da pokupiš sve ono što se pojavi.

Utopia * A * Ova igra u jednoj verziji ima bag. Stvar je u tome da ma koliko ulažeš u vojsku ili laboratorije, ništa ne postižeš. Isto se dešava i sa ratom koji neće početi ma koliko dugo igrao. Ako postoji čeka, posle prvog investiranja u vojsku ili laboratoriju snimi poziciju, resetuj kompjuter i ponovo učitaj poziciju. Sada će sve raditi kako treba. Svemirski brodovi se grade kada imaš Ship Yard, ljude zaposlene u njemu i jedan Launch Pad za isporuku broda. Kliktanjem na Ship Yard ulaziš u meni za izgradnju gde vidiš vrste brodova i vreme potrebno za izgradnju. Vodi računa i da po završetku radova imaš dovoljno goriva i oružja za brod. Hrana se proizvodi u Hydroponicima. Da bi smanjio nestašicu hrane izgradi dvadesetak komada svaki put kada te kompjuter upozori. Još bolje je da naučnici blagovremeno izmisle Morgre Hydroponic.

V

Vendetta * A * Sve dok držiš pritisnut taster 'Space' ti i protivnik stojite, energija ti se obnavlja, a vreme teče.

Venom Strikes Back * C64 * Posle resetovanja kompjutera unesi POKE 2510 234 POKE 2511,234 POKE 3438,234 POKE 3440 234 SYS 3294 za živote. **** PC *** Šifra PETALS OF DOOM omogućava neograničenu energiju.



Vigilante * A * U haj-skor se upiši kao Green Crystal. Sa F1 povećavaš broj života, a sa F8 prelaziš na sledeći nivo.

Virus * A * Drži pritisnuto Enter na numeričkoj tastaturi i pritisni P za pauzu. Držeći još uvek pritisnuto Enter i pritiskom na C dobijaju se specijalni efekti, pritiskom na F puni se gorivo i pritiskom na L dobija se ekstra život.

W

Walker * A * Kada počne drugi nivo otkucaj EAD LEAD FUDD X MUNSTERS i šet neće gubiti energiju. Da bi se uništio glavni Glavonja u Los Anđelesu prvo mu pucaj u točkove, zatim uništi mitraljesce, centralni deo i prednji deo. Nakon toga treba da ubiješ jednog letača, a potom neprekidno (dok se laseri ne pregreju) pucaš u otvor iz kojeg izleću svi letači. Posle određenog vremena Glavonja će se pretvoriti u gomilu metala.

War In The Gulf * A * Ako želiš da započneš igru sa bilo kog mesta na mapi idi do ekrana za izbor sa fajlovima i otkucaj LET ME CHEAT! Klikni na opciju „Reset" i kada ponovo započneš igru moći ćeš da izabereš mesto sa koga krećeš.

War In The Middle Earth * C64 * Potrebno je skupiti armiju ljudi sa kojima ćeš otići u Mordor i uništiti Saurona. Takođe se treba oslobodili ukletog pratena na vrhu planine Usuda.

Windows Minesweeper * PC * Da bi tačno znao da li je polje na kome se miš trenutno nalazi minirano ili ne, u Control Panelu podesi tamnu jednobojnu pozadinu. Startuj igru i pogasi sve ostale prozore. Kada otkucaš šifru XYZZY i pritisneš Enter obrati pažnju na gornji levi ugao Windows ekrana. Kada je polje na koje miš ukazuje minirano tu će se pojaviti svetla tačkica.

Windows Solitaire * PC * Ukoliko u meniju Options podesiš opciju Draw Three tokom igre možeš koristiti tastere Ctrl-Alt-Shift da umesto po tri karte sa talona vučeš po jednu kartu. Tako ćeš brže doći do karte koja ti je preko potrebna.

Wing Commander * A * Da bi pokupio kapsulu sa podacima, prvo sredi sve neprijatelje, priđi kapsuli, okreni se tako da prema kapsuli budeš okrenut bokom ili pozadinom, pređi na odgovarajući pogled, promeni oružje u Tractor Beam, naciljaj, opali i gledaj animaciju.

Wing Commander 2 * PC * Komande sa tastature:

'A' -Engage Autopilot	Ctrl-E' -Eject
'C' Communication Panel	Ctrl-M' Music on/off
'D' Damage Display	Ctrl-S – Sound on/off
'G' Gun Type	Alt-X' Exit To DOS
'L' Lock Target	F1 Front View
'M' Message Duration	F2' Left View
'N' Select Navigation, Navigation Map	F3' Right View
	F4' Rear View
'P' Pause	F5' Chase Plane View
'T' Select Active Target	'F6' Battle View
'V' Comm. Video on/off	F7' Tactical View
'W' Weapon Type	F8' Missile Eye
'Esc' Skip Animation	F9' Tailing Views

Podaci o oružju

Laser Cannon	Range 4800	Blast Radius 50
Mass Driver Cannon	Range 2500	Blast Radius 50
Neutron Guns	Range 2000	Blast radius 50
Particle Guns	Range ????	Blast Radius ??
Dart DF Missile (Dumb Fire)	Strenght 11000	Velocity 800
Javelin HS (Heat Seeking)	Strength 10500	Velocity 800
Pilum FF (Friend OF Foe)	Strength 9500	Velocity 800
Spiculum IR (Image Recognition)	Strength 9500	Velocity 800

Wings Of Fury * A * Da bi se spustio treba da priđeš sa desne strane broda (suprotno od one sa koje polećeš). Smanji brzinu i leti malo iznad visine piste na brodu. Kada dođeš skoro do same ivice povuci džojstik nagore i polako ćeš sleteti na brod (avion će se zakačiti za „ruke"). Cilj igre je potopiti japanska brodove i osvojiti ostrva (uništi sve bunkere i ljude). Na palubi broda otkucaj COUNI Sa F dodaješ gorivo, sa D ulje, sa 'Space' dobijaš informacije o poslednjim vojnicima, uništenim zgradama itd., a sa P dobijaš više života.

Wizball * A * Na glavnom skrinu otkucaj WIZBOREWIZ i bićeš neranjiv.

Wolfchild * A * Da bi dobio beskonačno municije za sva oružja otkucaj THE PERFECT KISS.

Wonder Dog * A * Šifre 2. LEMONADE, 3. PHARMACY 4 ULTIMATE 5. DANIELLE i 6. LUCOZADE

Wonderboy In Monsterland * C64 * Kada uđeš u Coastal Town Of Barsboro popni se na zgradu (skoči sa oblaka desno) a zatim idi desno do nice. Zatim kreni levo ka zemlji. Dok padaš bljesnuće ekran i pojaviće se poruka „Something Wonderful Was Happened". Dobićeš duplu dozu energije, ekstra život i neranjivost. Zmaja na kraju igre gađaj isključivo u glavu.

Woody's World * A * Šifre Steam Castle AHJBEAEA, Fishy Castle MOONAAOG, Lava Castle OKDNFAPK, Cog Castle MKDNCAIK, Conveyor Castle OIHMOAC

X

X-Poker * A * Šifre: 2 APOCALYPSE 3. ODYSSEY 4 COLORS 5. TERMINATOR 6. COLRPURPLE 7 STARMAN 8 ENCOUNTERS, 9 RRABBIT 10 INDIANA, 11 PURPLERAIN, 12 EXCALIBUR, 13. KINGLEAR 14 NIGHT FEVER 15 LORDRINGS 16 BLADERUNNER.

Xenon 2 * PC * Pre startovanja igre ukucaj XN2TRAIN i uči ćeš u Cheat meni. Besmrtnost se može postići na još jedan način. Uđi u heksadecimalni zapis fajla XENON2.EXE. Nađi 222 relativni sektor i upiši 20, 20, 20 na mestima 379 – 433 (preko istih). Glista na drugom nivou prelazi se na sledeći način. Kada ugledaš njihovo skrovište idi skroz gore i levo. Kad budeš van domašaja prvih glista idi skroz desno i „zaglavi se" tako što ćeš ići odmah uz njihovo skrovište. U gornjem levom desnom uglu ugledaćeš nešto što se okreće. Pripucaj i uništi to. Raketa će početi da se vraća dole. Idi desno do kraja ekrana da te zmije ne bi zakačile. Kada stigneš do donjeg dela ekrana stani na njegovu sredinu i zapucaj u treći „ventilator" koji će uništiti skrovište glista.

Y

Yo! Joe! * A * Na prvom nivou ispod tuša se obnavlja energija.

Z

Zak Mc Kraken * C64 * Kada uđeš u pećinu potraži gneado. Stavi ga na zgarište i zapali. Sada ćeš videti sve u pećini. Idi desno do zadnjih vrata i uđi u prostoriju. Naći ćeš dijamant koji treba odneti do prostorije u 14 avenij. Tada ćeš moći da kontrolišeš dva lika kao i dva na Marsu.

Zarlog * A * Šifre ADMENTIUM TITANICUS IMPERIUM, GENEST EALER DEATHWING TYRANID HIVE NECROMUNDA, LEMAN RUSS ADEPTUS TERRA

Zool * A * U haj-skor otkucaj GOLDFISH i pritisni 'Enter'. Ekran će blještati i pritiskom na 1 dobijaš neranjivost, '2 prelaziš nivo i 3 prelaziš svet. **** PC *** Pre ulaska u igru startuj fajl ZOOLTRNR.COM. Tu možeš podesiti neograničenu energiju, broj života, neranjivost, neograničeno vreme i broj kredita.

Zool 2 * A * Šifra za razne dodatke (neranjivost, život, bombe) CREAMOLA, VISION, TOUGH GUY OLDENEMY ALCENTO KICKASS BUMBLEBEE (preskakanje nivoa sa Enter). Šifre SESAME RONSON, FUNKYTUT HISTERIA, 7SLURP PLUNGER

No.

3D Pool * A * Trik udarci

1 0768 024 63 10	8. 0771 080 56 12	15. 0084 078 12 00
2 1002 041 63 08	9 0932 024 63 11	16. 0880 048 38 20
3. 0032 100 63 00	10 0827 087 63 20	17 0372 100 63 10
4 0082 024 63 10	11 0751 100 18 20	18. 0512 100 63 10
5. 0512 024 63 10	12 0818 025 56 10	19. 0801 024 63 20
6. 0405 080 83 20	13. 0004 054 58 20	
7 0018 061 93 20	14 0964 100 63 10	

☺

ALONE IN THE DARK 2

Zakasnio sam na posao toga dana, 22 decembra 1924 godine Celog jutra sam se loše osećao, a šesto čulo mi je govorilo da će se dagoditi nešto neobično i da će moj sledeći slučaj biti poseban Čim sam ušao u svoju kancelariju, zapazio sam telegram koji je ležao na radnom stolu Poslao ga je moj dobar drug i kolega, detektiv Strajker Nažalost, sadržaj je bio uznemiravajući **Paklena Kuhinja je ukleta Grejs Saunders je kidnapovao Jednooki Džek. Pomozi Stop** *Edvarde Karnbi, pomislih, šta drugo možeš da uradiš nego da pritekneš u pomoć prijatelju Spakovao sam svoje stvari i otputovao za Kaliforniju u nadi da neću stići prekasno*



Nema sumnje da je svojom pojavom igra *Alone In The Dark* napravila pravu malu revoluciju na tržištu PC avantura Do tada neviđen način izvođenja, u kome je pozadina crtana „normalno" a utisak trodimenzionalnosti postignut postavljanjem brojnih kamera koje su „slikale" datu scenu, sve to zapalilo je mnoge igrače i nateralo ih da u kratkom roku završe igru Ono što je dobro ne treba menjati i programeri „Infogramesa" su se u potpunosti držali ovog slogana kada su započeli rad na izradi nastavka Suštinske razlike između prvog i drugog dela nema, u drugom delu postoji nešto veći broj kamera, animacija lika je doterana (iako moramo priznati da se on i dalje kreće pomalo „robotski"), a pozadine su nacrtane nešto detaljnije Veoma je važno to što je glavna „mana" prvog dela ispravljena Veliki broj ljudi se žalio da je igra kratka i veoma laka Sa drugim delom to nije slučaj, tako da će vam i uz kompletno rešenje biti potrebno dosta vremena da igru privedete kraju



Iako se disketna verzija igre *Alone In The Dark 2* pojavila odavno, nismo imali prilike (čitaj prostora) da o njoj pišemo u redovnom broju „Sveta kompjutera" Zahvaljujući ljubaznosti firme „Infogrames", uživali smo u CD-ROM verziji igre. Postavilo se pitanje šta je to što izdvaja ovu verziju od obične, disketne Što se vizuelne strane tiče, (skoro) ništa Primetili smo samo nekoliko dodatnih scena u introu Šta više, CD-ROM verzija se u potpunosti instalira na hard disk, tako da ćete, bez obzira koju verziju imate, ostati bez 16 MB prostora na hard disku No muzika i zvučni efekti se reprodukuju direktno sa CD-a (mogu se slušati na bilo kom CD plejeru) i neverovatno podižu atmosferu igre A sada, da vidimo šta se to desilo kada je Edvard Karnbi stigao u Kaliforniju

Paklena Kuhinja

Dva dana pošto sam primio telegram, našao sam se ispred kapije velike kuće koja se nalazila na samoj ivici strme litice iznad mora Kada poželite da nenajavljeni pronjuškate mestom kakvo je Paklena Kuhinja, budite sigurni da nećete naići na dobrodošlicu

Dakle, morao sam primeniti silu Postavio sam torbu sa eksplozivom ispred kapije i ubrzo je odjeknula eksplozija Ušao sam u dvorište Na zemlji je ležao ošamućeni stražar Izvukao sam pištolj i čim se stražar pridigao, zapucao sam Jadnik nije se čestito ni osvestio, a već je bio mrtav Uzeo sam njegovu automatsku pušku, jedan magacin municije i bočicu posebnog pića koje predstavlja nezamenljiv lek za ranjenog čoveka Krenuo sam ka ulazu u kuću, ali su me kod statue sidra presrela još dva stražara Uspešno sam ih eliminisao, vodeći računa o tome da su mi zalihe municije oskudne i da moram koristiti što manje hitaca Pošto sam shvatio da je ulaz u kuću suviše dobro branjen, morao sam smisliti drugi način da se uvučem unutra Gurnuo sam statuu sidra i ušao u lavirint

Već na ulazu me napao tip koji je ličio na batlera Posle borbe sa njim, pokupio sam fotografiju i pogledao je Bila je to grupa čudnih tipova na čelu sa Jednookim Džekom To su bili moji protivnici Skrenuo sam desno, ubio još jednog stražara i našao sam se pored velike karte sa oznakom karo koja je ležala na zemlji Pokupio sam bočicu, municiju za pušku i konopac Šetajući po lavirintu shvatio sam da on i nije tako komplikovan Uz put sam imao nekolika duela sa stražarima Jedan od njih je iza sebe ostavio bočicu, a kod drugog sam našao knjigu koja je govorila o jednom od članova posade legendarnog jedrenjaka Leteći Holanđanin *Da sam na pravom tragu shvatio sam kada sam došao do mesta na kome su na zemlji ležale četiri karte Uzeo sam kuku, vezao je za konopac a onda sam stao na karo kartu*

Našao sam se u podzemnom prolazu Kreaturu koja me je napala ubio sam golim rukama Na zemlji sam našao deo notesa druga polovina je bila otrgnuta, ali sam uspeo da prepoznam Strajkerov rukopis Gurnuo sam sanduk i ispod njega našao metalnu kartu Odjednom iz zemlje je počeo da se izdiže nekakav portal Duh koji me je napao nije bio opasan i posle kratkotrajne borbe je za sobom ostavio mač Uzeo sam mač kartu stavio na portal i začuo se zvuk otvaranja nekih vrata Vratio sam se u glavni hodnik, pokupio bočicu, popeo se uz merdevine i ponovo sam se našao u lavirintu

Pošto sam sada bio ponosni vlasnik mača, konačno sam mogao da se izborim sa živim granama koje su mi u jednom delu lavirinta onemogućavale dalji put Grane sam lako isekao, ali je mač pri tom pukao i postao neupotrebljiv Nastavio sam pravo i našao se oči u oči sa jednim od likova sa fotografije Kratki, *kako su ga zvali, nije imao jednu nogu, ali je umesto nje kao proteza, bila postavljena puška iz koje je precizno gađao Bio je veoma težak protivnik, ali sam se ipak izborio i sa njim Pokupio sam bočicu i isečak iz novina Kuku sam nabacio na statuu i pomoću konopca povukao ruku statue Tajna vrata su se otvorila, a ja sam sišao u podzemlje*

Sišao?

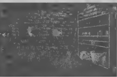
Da budem precizniji, nisam sišao nego sam pao Pri padu mi je ispala automatska puška i nestala u provaliji Nalazio sam se u nekakvoj pećini Pokupio sam novčić, polugu i papirnu kesu, a onda sam primetio veoma usku stazu iznad provalije na kraju koje je ležalo telo Bio je to Strajker *Kraj njegovih nogu sam našao drugi deo notesa i čistač za lulu Spojio sam delove notesa i sada sam mogao da pročitam tekst Prišao sam vratima koja su naravno bila zaključana Parče novina sam podmetnuo ispod vrata i čistačem sam izgurao ključ iz brave. Ključ je pao na novine i bez problema sam ga izvukao Otključao sam vrata i našao se u podrumu Video sam da me stražar nije primetio S obzirom da nisam imao oružje, morao sam da primenim posebnu taktiku Stao sam iza njegovih leđa naduvao papirnu kesu i pukao njome Potrčao sam ka vratima koja sam malopre otključao, a onda naglo skrenuo desno na stazu Stražar je bio neoprezan, suviše se zatrčao, nastavio pravo i propao u provaliju Pokupio sam pušku, knjigu i bočicu Pored stolice na kojoj je stražar sedeo nalazio se starinski stojeći sat Navio sam sat polugom i otvorio se tajni prolaz Pre nego što sam ušao u lift, pokupio sam knjigu i municiju za pušku*



Liftom sam se popeo u suteren kuće Posle borbe sa stražarem, pokupio sam kuku otvorio vrata i ušao u prostoriju u kojoj su se jasno čuli pucnji Pored vrata sam našao drvenu kuhinjsku dasku Otvorio sam vrata i shvatio sam da je susedna prostorija u stvari, streljana u kojoj upravo neko vežba Problem je bio što sam imao samo jedan metak u cevi Zakoračio sam u streljanu i video dva tipa kako gađaju u mete, ali oni mene nisu primetili Precizno sam naciljao onog koji mi je bio bliži i povukao obarač Nastala je pometnja, a ja sam je iskoristio da sa stočića uzmem pakovanje metaka za pušku Napunio sam pušku i lako uklonio napadače Iznenadio sam se kada sam video da mete nisu prave streljačke mete već da su u pitanju obrtni panoi na kojima su nacrtani simboli četiri boje u kartama Sva četiri panoa sam postavio u takav položaj da karo bude vidljiv i kao posledica toga otvorila su se desna vrata Izašao je pijani čuvar koga sam lako onesposobio drvenom daskom



Ušao sam unutra i našao sam se pored postrojenja za destilaciju alkohola. Sa police sam pokupio flašu viskija i bočicu sa lekom, a iza baradi sam pronašao još dve knjige. U džek-pot automat sam ubacio novčić i povukao polugu. Imao sam sreće - dobio sam dva žetona, zlatni i bronzani. Vrativši se nazad u streljanu, video sam jednog stražara koji je zadremao oslonjen na zid. Prišunjao sam mu se iza leđa i



zadao mu nekoliko udaraca, tek toliko da mi ne smeta. Otvorio sam vreću koja je ležala na podu i uzeo odelo Deda Mraza. Obukao sam to odelo i popeo se sprat više, u prizemlje.

Prišao sam statui koja je držala trozubac i skinuo krunu sa nje. Dok sam skidao krunu, u trenutku mi se učinilo da se trozubac pomerio. Pomislio sam kako je to apsolutno nemoguće, ali s obzirom na to na šta je sve Jednooki Džek bio spreman, osetio sam da je u pitanju zamka. Zato sam uhvatio zalet i protrčao tik ispred statue. Trozubac je i dalje mirovao u ruci, a to je značila da sam pranašao način kako da prevarim statuu. Ušao sam u kuhinju i sa stola uzeo tiganj i tanjir sa pečenim jajima. Kuvar me očigledno nije prepoznao i nastavio je da radi svoj posao. Sačekao sam da kuvar priđe malom kuhinjskom liftu za transport hrane, a onda sam stupio u akciju i zveknuo ga tiganjem nekoliko puta po glavi. Uzeo sam bočicu otrova koja je ležala na podu pored lifta a sa radnog stola sam pokupio flašu vina. Otrov sam sipao u vino, iako još uvek nisam znao šta da radim sa tom mešavinom. Otvorio sam vrata koja su iz kuhinje vodila u susednu sobu, ali sam naprasno odlučio da ne ulazim unutra zato šta sam prebrajao čak pet tipova naoružanih da zuba.

Tajne potkrovlja

Vratio sam se u centralni hol i pokusao da otvorim veliko dvokrilna vrata koja su se nalazila naspram statue sa trozupcem. Vrata su očigledno bila zabravljena sa unutrašnje strane i u trenutku kada sam već hteo da odustanem od pokušaja da ih otvorim, na pamet mi je pala zanimljiva ideja. Kroz otvor na vratima sam ubacio flašu otrovanog vina nadajući se da će zamisao uspeti. Nekoliko minuta kasnije vrata su se otvorila i na pod su popadali otrovani stražari. Iza dvokrilnih vrata se pružao hodnik na čijem kraju su se nalazila još jedna vrata. Takođe, pažnju su mi privukle i orgulje koje su stajale na početku hodnika. Letimičan pogled na njih je bio dovoljan da otkrijem mali prorez koji je u potpunosti odgovarao žetonima koje sam imao kod sebe. Ubacio sam prvo branzani, a potom zlatni žetan. Vrata na kraju hodnika su se otvorila, a na podu se pojavio nekakav novčić. Uzeo sam novčić sa poda i otišao da vidim šta se nalazi iza vrata koja su se upravo otvorila. Našao sam se u sobi sa nekoliko kreveta. Sa jednag od njih sam uzeo pancir košulju (odmah sam je obukao), a pored drugog je ležala automatska puško i magacin sa municijom. Pošto sam ponovo imao vatreno oružje, vratio sam se u hol, ušao u malu sobu u kojoj se nalazila Božična jelka i otvorio vrata od susedne sobe. Sada sam imao mnogo bolji pregled na sobu u kojoj su se nalazila petorica tipova. Jedan je stajao blizu vrata i njega sam lako sredio ne ulazeći unutra. Sa ostalom četvoricom još uvek nisam hteo da se petljam i odlučio sam da se popnem na prvi sprat.

Čim sam se papeo gore, napao me je revolveraš, ali protiv mene jednostavno nije imao šanse. Ušao sam u biljar salu i pošto sam se otarasio stražara koji se tu zatekao, pokupio sam mač i revolver. Izašao sam u hodnik, a zatim ušao u prostoriju koja je ličila na spovaću sobu. U uglu sobe sam primetio dve ruke koje su držale mačeve čuvajući predmet koji se nalazio na stalku. Stao sam ispred ruku na dovoljnom rastojanju da mi ne mogu ništa i odsekao ih sa nekoliko udaraca mačem. Sa stalka sam pokupio pergament. Na susednom ormančiću je stajala bista na koju sam postavio krunu. Otvorio sam desna vrata i ušao u malu prastoriju koja je očigledno bila namenjena magijskim obredima. Na zemlji pored oltara, nalazio se kvadrat u kome je ležala nekakva amajlija. Zakoračio sam u ucrtani prastor i uzeo je sa poda. Istog trenutka sam osetio kako me obavija polje sile i našao sam se u potkrovlju kuće.



Pokupio sam bočicu sa lekom i poruku, otvorio vrata i izašao iz sobe. Odmah sam skrenuo levo i iz malog kovčega uzeo novu automatsku pušku i pakovanje municije. Čuvari su očigledno čuli da se nešto dešava, dašli su da vide o čemu je reč, ali ih je dočekao rafal iz moje puške. Kod jednog sam našao granatu, a kod drugog ključ. U susednoj sobi, u kojoj su stvari ležale razbacane na sve strane, našao sam kutiju sa pajacem na opruzi. U prarez sam ubacio novčić i iz kutije je iskočila kičanka. Izašao sam napolje i otvorio desna vrata. Nisam čestito ni zakoračio u sobu, a ispred mene se stvorio veliki pajac koji je u rukama imao bodeže. Panično sam pokušavao da pobegnem, ali je on bio brži. A onda, pogled mi je pao na terasu i na zmije koje su milele po podu. Kičanku sam bacio na terasu, lakomi pajac je pojurio i zmije su obavile posao umesto mene. Izašao sam na terasu i u otvor dimnjaka ubacio granatu, a zatim sam se i sam provukao kroz otvor i kroz konal se spustio u prizemlje. Pojavio sam se u sobi u kojoj je bilo četiri stražara. Kažem bilo, jer je granata ucinila svoje, tako da su ostala samo dvojica i sa njima sam relativno lako izašao na kraj. Sa jelke sam skinuo biljar kuglu i otišao do biljar sale.

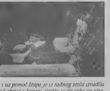


Okovan

Kuglu sam ubacio u „orman" sa puno rupa i polica sa knjigama se pomerila otkrivajući tajna vrata. Otključao sam vrata i našao se u sobicku koji je bio jedva nešto veći od mene. Istog trenutko sam shvatio da sam napravio grešku - vrata iza mene su se automatski zaključala, a ispred mene su se nalazile rešetke iza kojih je stajao on - Jednooki Džek. Saslušao sam njegovu priču o Letećem Holanđaninu i tek posle toga sam primetio malu Grejs. Kada je Džek otišao, uzeo sam kuku i pokušao da razvalim bravu. Uspeo sam i sjurio sam se u prizemlje u nadi da ću stići Džeka. Međutim, u holu me je dočekala njegova desna ruka, vračara Elizabet i jedino čega se sećam je osećaj nesnosnog bola u glavi. Probudio sam se u brodskoj tamnici okovan lancima za zid. Pored mene je stajala Grejs. Bio sam bespomoćan i jedina šansa za beg je bila da Grejs pokuša da pronađe ključ od okova. Tek nekoliko nedelja pošto se sve završilo ispričala mi je kako je uspela da dođe da ključa.

Bila je sićušna i to je dobro znala, ali je upravo u tome ležala njena glavna prednost. Pomerila je dasku koja je zatvarala pralaz u susednu prostoriju i izašla iz tamnice. Semenkama je nahranila papagaja i on joj je rekao da se ključ nalazi u radnoj sobi Jednookog Džeka. Sa stola je uzela biber i sendvič i pogledala mapu koja je visila na zidu. Mapa je jasno pokazivala da su brod i kuća povezani kuhinjskim liftom. Izašla je u hodnik, odmah potrčala levo i sakrila se u maloj niši da je pirat ne bi video. Kada je pirat došao da drugog kraja hodnika, iskrala se iz skrovišta i popela se merdevinama na sledeći nivo, a odmah zatim i na palubu. Skrivajući se od pogleda pijanih pirata iza buradi i sanduka, došla je da otvora na palubi na čijoj ivici je bio zakačen konapac, ali pre nego što se spustila dole, pokupila je upaljač koji je ležao u blizini. Kabina u koju se spustila je nekada pripadala prvom kopetanu Letećeg Holanđanina koji se zvao Nikols. Iz ormana je uzela štap kapetana Nikolsa, sa police je skinula kristalnu vazu, a iz kovčega uzela mali top. Top je postavila ispred vrata i napunila ga biberom. Kristalnu vazu je bacila na pod, zvuk je privukao stražara koji je otvorio vrata i u trenutku kada se našao ispred topa, ona je zapalila fitilj. Izašla je na hodnik, pokupila zvonce koje je ostalo iza stražara i ušla u kuhinju. Sa stola je uzela pileću nogu i pozvonila ispred lifta. Vratanca su se otvorila, ona je ušla unutra i uzela ključ.

Po završetku voznje našla se u kuhinji u prizemlju kuće. Otključala je donji deo kuhinjskog ormana i uzela kutiju leda i kofu sa melasom. Grejs je znala da se ne može suprotstaviti stražarima i morala je primeniti drugu taktiku. Prvog stražara je namamila u hodnik sa orguljama i tu prosula led. Stražar se okliznuo i mogla je slobodno da nastavi dalje. Popela se na sprat i pokraj stepenica rasula melasu tako da se sledeći stražar zalepio za pod. Kroz biljar salu je došla do sobe Jednookog

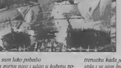


Džeka i uz pomoć štapo je iz radnog stola izvadila ključ od okova i knjigu. Otišla je da sobe sa oltaram i na pod spustila štap. Magija je učinila svoje i on se transformisao u magični Loa štap. Došlo je vreme da se Grejs vrati na brod. Medutim, u kuhinji se pojavio još jedan stražar i zato je morala i njega da namami na led. Potom se vratila u kuhinju, pozvonila ispred lifta i ušla unutra. U brod

skoj kuhinji su je uhvatila dva kuvara i ponovo je vratili u tamnicu

Mač je moj najbolji prijatelj

Srećom, niko nije primetio ključ koji je sada ležao kraj mene Dohvatio sam ga, otključao okove i potukao se sa piratom koji je upravo držao Grejs Uzeo sam piratski mač, a onda primetio da je Grejs nestala. Otvorio sam vrata i u susednoj kabini me je dočekao još jedan pirat iza kojeg je ostala automatska puška Izašao sam na hodnik i ubio stražara Pokupio sam fitilj i pištolj Ušao sam u kovačnicu i tu sam morao da se borim sa još dva pirata. Detaljno sam pregledao kovačnicu i uzeo klešta, usijani žarač i ključ Ključem sam otključao oružarnicu i posle dvoboja sa piratom pokupio sam bure baruta i knjigu. U kabini koja je služila kao skladiste pića, zatekao sam debelog pirata, ali s obzirom da je bio prilično pijan, nije mi zadao mnogo muke Uzeo sam pištolj sa municijom, bočicu i pancir košulju Bure koje je stajalo u desnom uglu sobe sam pomerio i ukazala se boca Razbio sam je i pročitao poruku koja je bila u njoj U poslednjoj kabini na ovom nivou nisam našao ni šta značajno, sem, naravno, jednog pirata koga sam lako pobedio



Popeo sam se na gornji nivo i ušao u kabinu pored kuhinje Pirata koji je tu spavao sam iznenadio, tako da nije pružio značajniji otpor Prišao sam topu, kleštima presekao lanac, a zatim ga odgurao malo napred Preko puta kabine sa topom se nalazila piratska spavaona Tiho sam se ušunjao unutra da ne bih nikoga probudio i postavio bure baruta tačno naspram topa koji se nalazio u prostoriji sa druge strane hodnika. Vratio sam se da topa, stavio fitilj i zapalio ga žaračem Razlegla se eksplozija, a ja sam otišao da vidim učinak Među kršem sam pronašao bočicu sa lekom i kesicu zlatnika Vrata kuhinje su bila zaključana.



Protresao sam nekoliko puta zlatnike ispred vrata i u hodnik su izašla dva mala kuvara. Njih dvojica su bili „sitne ribe" u odnosu na kuvara kojeg sam zatekao u ostavi u koju se ulazilo iz kuhinje Imao sam velikih problema jer je bio naoružan duvaljkom sa otrovnim strelicama, ali sam se konačno ipak izborio za ono što sam dugo tražio ključ od kabine kapetana Nikolsa Ušao sam u kapetanovu kabinu, a onda sam osetio da gubim tlo pod nogama i našao sam se u vazduhu Odmah sam shvatio da je iza ovoga mogla da stoji samo Elizabet Sekundu dve kasnije mi se učinilo da čujem korake i ugledao sam Grejs U ruci je drzala Loa *štap Stavila ga je u ruku statue kapetana Nikolsa i tajna vrata su se otvorila Ušla je u susednu sobu i bacila pileću nogu na Elizabet Pomislo sam da se zemlja otvorila u trenutku kada je odjeknuo prasak Magija je popustila i ja sam bio slobodan Znao sam da je veštica mrtva i da nema još mnogo vremena*

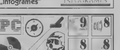
Jednooki, čuvaj se!

Popeo sam se na palubu i sukobio se sa piratima Bilo ih je mnogo i borba je bila teska Jednom od njih je tokom borbe ispola kuka i ja sam je pokupio Kada više nikog nije bilo na palubi, primetio sam pirata kako se penje uz jarbol Pošao sam za njim i sukobili smo se na platformi Njega sam uspeo da gurnem sa platforme, a onda sam zakačio kuku za konopac i prešao na drugi jarbol I ovde sam imao duel sa jednim piratom kome je posle borbe ispao mač i pao na palubu Sišao sam na palubu i uzeo mač Bio je to mač kapetana Nikolsa

Podigao sam pogled ka susednom jarbolu i video vezanu Grejs, a kraj nje je stajao Jednooki Džek. *Prišao sam Džeku i uspeo da ga odvučem od jarbola, a onda sam brzo presekao lance kojima je Grejs bila vezana i rekao joj da me čeka u čamcu Video sam da je Džek zapalio fitilj na jednom topa Dotrčao sam da topo i ugasio fitilj Konačno ostali smo sami on i ja Borba na život i smrt je trajala dugo Sećam se da sam zadao fatalni udarac, brzo uskocio u camac i zaveslao ko pučini i slobodi Za to vreme, Paklena Kuhinja je nestajala Odlazila tamo odakle je i dosla u pakao*

Slobodan MACEDONIĆ

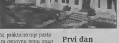
Originalni CD-ROM softver dobili smo od izdavačke firme „infogrames"

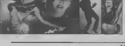


Gabriel Knight
Sins Of The Fathers

Pre godinu ipo dana strani kompjuterski časopisi su veoma šturo počeli da obaveštavaju svoje čitaoce o tome da programeri firme „Sierra-On Line" rade na avanturi koja je trebalo da se razlikuje od svega što je do tada objavila ova firma Ipak, razloga za preterano uzbuđenje nije bilo, zbog toga što je bilo logično pretpostaviti da se rađa još jedna beskonačana *Quest* serija Međutim, kada se igra pojavila na tržištu, bilo je jasno da sve pretpostavke o još jednoj „konfekcijskoj" avanturi padaju u vodu, i da je pred nama nešto zaista izuzetno

Mistika, magija i magijski rituali, kao i borba između dobra i zla su oduvek predstavljali pogodan teren za izradu kompjuterskih igara P&C i FRP avanture su koristile ovu temu više od ostalih tipova igara iz prostog razloga što je način njihovog izvođenja najviše pogodovao ovakvoj tematici S obzirom da najveći broj programa potiče iz Zapadne Evrope i Amerike, ne čudi činjenica što su programeri najviše koristili motive koji se baziraju na mitologiji i legendama zapadnih naroda Međutim, sve do pojave *Gabriel Knighta*, praktično nije postojao ni jedan program koji je za osnovnu temu imao crnačku vudu magiju Svojevremeno je „Lucas Arts" u svojoj avanturi *Secret Of The Monkey Island 2* uneo neke elemente vudua, ali se sve završilo kao komični pokušaj da se ova, inače interesantna tema iskoristi za izradu neke „ozbiljne" igre





Kada govorimo o tehničkim karakteristikama ove igre, moramo reći da su one za današnje vreme sasvim prosečne Što se grafike tiče, ona je na nivou svih ostalih „Sierrinih" avantura, dakle, ni bolja ni lošija

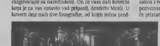
Ono što zaista čini ovu igru izuzetnom jeste njen scenario Dole potpisani je imao prilike da završi veliki broj avantura, ali na bolju i kompleksniju priču do sada nije naišao Scenaristi *Gabriel Knighta* su vodili računa o najsitnijim detaljima, tako da igru možemo smatrati skoro vernom kopijom života Naravno, događaji koji će uslediti kroz igru ne spadaju baš u obične, ali je priča dobro ukomponovana Upravo zbog ovoga, avantura je poprilično teška i iziskuje određeno iskustvo u igranju ovakvih igara Treba još reći da je veoma bitno da pažljivo pratite dijaloge između Gabriela i njegovih sagovornika i da uvek postavljate nova pitanja ako se ona pojave u meniju tokom razgovora

Prvi dan

Igru započinjete u sopstvenoj kući u okviru koje se nalazi i knjižara antikvarnica koja je vaše vlasništvo Sa stola pokupite pincetu i lupu, a potom pročitajte novine Svakog dana će vam stizati dnevna štampa iz koje ćete moći da saznate novosti, ali to nema poseban uticaj na dalji tok igre Razgovarajte sa svojom sekretaricom Grejs i ona će vam reći da vas je zvala baka Pregledajte sopstvenu biblioteku Naći ćete knjigu o zmijama, nemačko engleski rečnik i zbirku pesama izvesnog Hajnca Ritera Iz kase uzmite kupon koji odobrava popust donosiocu prilikom kupovine knjiga u vašoj knjižari

Uputite se do bakine kuće Detaljno je ispitajte o vašoj familiji, a zatim se popnite na tavan Uzmite blok sa crtežima i pogledajte bolje stoni sat Videćete da se u satu krije tajna fioka Postavite skazaljke na tri sata, a iznad brojke dvanaest namestite simbol

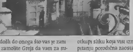
zmaja Okrenite ključ i ako ste sve dobro postavili, fioka će se otvoriti Unutra ćete naći pismo i fotografiju Iz pisma ćete saznati da je Hajnc Riter bio vaš predak. Ponovo razgovarajte sa bakom i nagovorite je da vam ispriča sve o njemu Idite do policijske stanice i razgovarajte sa narednikom On će vam dati kovertu koju je za vas ostavio vaš prijatelj, detektiv Mosli U koverti ćete naći dve fotografije, od kojih jedna pred-



stavlja fotos najnovije žrtve tajnih vudu rituala S obzirom da je Mosli otišao na uvidaj, a narednik nije voljan da vam kaže gde se odigralo poslednje ubistvo, moracete da se poslužite malom prevarom

Idite do Džeksons trga i nađite pantomimičara Priđite mu blizu i on će početi da vas prati Hodajte lagano sve dok ne dođete do policajca koji stoji pored svog motocikla Pantomimičar će početi da se šali na račun policajca i ubrzo ćete ostati sami Priđite motociklu i preko radija poslušajte razgovor koji se u tom trenutku vodi Dobićete novu iokaciju na mapi Crime Scene Idite tamo i razgovarajte sa Moslijem U jednom trenutku, zaustaviće se crni automobil i kroz prozor ćete videti prelepu crnkinju koja se zove Malija Gede Posle kraceg razgovora ona će se odvesti dalje a ubrzo će otići i Mosli Kada ostanete sami, pomoću lupe pretražite travu i pincetom pokupite krljušt zmijske kože Sa obale jezera uzmite komad ilovače, a u skicen-blok precrtajte znak koji se nalazi na zemlji Sada je potrebno da odete do apoteke Diksilend i da razgovarate sa vlasnikom. Obratite pažnju na pano koji je postavljen na pultu ispred prodavca

Vratite se u policijsku stanicu i saznaćete da je Mosli stigao Uđite u njegovu kancelariju i popričajte sa njim Ubrzo će doći Moslijeva koleginica i on će spomenuti neke spise U pitanju su crteži simbola koji su nađeni na zemlji posle svih ritualnih ubistava koja su se dogodila u poslednjih par nedelja Izađite iz kancelarije i od žene zatražite da vam pokaže spise. Ona ce vam ih dati, ali vam nece dozvoliti da ih na bilo koji način precrtate Vratite joj spise i ona će kovertu staviti na svoj sto Uđite ponovo kod Moslija i tražite od njega da se zajednički fotografišete Mosli će pozvati fotografa (žena sa kojom ste maločas razgovarali), a vi se na trenutak izvinite i izađite iz kancelarije pod izgovorom da idete da uredite frizuru. Brzo pokupite kovertu, fotokopirajte sve crteže, a zatim ih vratite na svoje mesto Sada slobodno možete

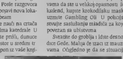


obaviti slikanje jer ste došli do onoga što vas je zanimalo Vratite se kući i zamolite Grejs da vam za sutra spremi podatke o Maliji Gede

Drugi dan

Sledeceg dana će vam Grejs reći ono što je „iskopala" o Maliji i daće vam njenu adresu Idite do policijske stanice i recite naredniku da morate videti Moslija Kada vas narednik pusti unutra, dodite do vrata Moslijeve kancelarije i pogledajte termostat klima-uređaja Učinite malu pakost i postavite skalu termostata na preko 80 stepeni Farenhajta *(šta ćete, Ameri nikako da se prilagode čitavom svetu kad su u pitanju merne jedinice, prim aut.)* Uđite unutra i videćete kako Mosli skida svoj sako U razgovoru sa njim zatražite kafu Mosli će izaci s namerom da je done se, a vi za to vreme brzo skinite policijsku značku sa sakoa i bežite iz stanice Odvezite se do Malije Gede, pozvonite na vrata i batleru pokažite značku Malija će pristati da razgovara sa vama pošto će misliti da ste policajac. Ipak, posle dužeg razgovora, ona će vas „provaliti" i moraćete da otkrijete svoj pravi identitet. Pošto budete izbačeni iz kuće, idite do vudu muzeja i razgovarajte sa Dr Džonsom Posle razgovora bi trebalo da se na mapi pojavi nova lokacija - kuća vračare Moonbeam

Na Džeksons trgu cete naići na crtača koji upravo radi na crtežima katedrale U trenutku kada mu budete prišli, dunuce vetar i odneti crteže u ograđeni prostor u sredini trga Prodavcu „Fast Fooda" dajte kupon iz vaše knjižare i on će vam dati jedan hot-dog U blizini cete videti nekog dečaka Klincu ponudite hot-dog, on će se provuci kroz ogradu i dohvatiti vam crteže Vratite crtaču njegove crteže, a zatim mu pokažite ono što ste fotokopirali u policijskoj stanici, kao i crtež koji ste napravili na mestu zločina Čovek će vam reći da mu je za rekonstrukciju crteža potreban jedan dan i da dodete sutra Da bi saznali još neke detalje u vezi Malije i njene prošlosti, odvezite se do gradskog groblja Razgovarajte sa čuvarem o svim temama koje su vam na raspolaganju u meniju



Vreme je da posetite vračaru Moonbeam Kada vam bude ponudila da odgledate njen šou sa zmijom,



pristanite Dok ona bude bila u transu, priđite kavezu, pokupite još jednu krljušt zmijske kože i pogledajte je kroz lupu Poređenje će pokazati da ova krljušt ne odgovara onoj koju ste našli na mestu zločina Odvezite se do apoteke Diksilend i uđite unutra Prisustvovacete kracem razgovoru izmedu prodavca i starije gospođe za koju ce se ispostaviti da se zove Madam Kazano Tražite od prodavca da vam proda krokodilsku masku ali ce on za nju tražiti 100 dolara S obzirom da toliko para trenutno nemate, idite kuci i zamolite Grejs da se raspita o Madam Kazano

Treći dan

Posle razgovora sa Grejs, u knjižaru ce doći jedan vaš prijatelj u nameri da otkupi sliku koja visi iznad radnog stola Pošto je u pitanju porodična zaostavština, Grejs će se ozbiljno pobuniti, ali se nemojte obazirati na to i prodajte sliku za 100 dolara U svojoj sobi pokupite baterijsku lampu, a sa police u kupatilu uzmite žele za kosu Telefonom pozovite Madam Kazano (555-1280) Ne trudite se da je ubedite da vas primi Sve što je potrebno da saznate iz razgovora je ime njenog psa Sada nazovite veterinara (555-6170) i tokom dijaloga izaberite opciju „Dog Dancing Lessons" Pošto znate ime psa, veterinar će vam dati adresu Madam Kazano

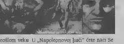
Posetite crtača na Džeksons trgu i on će vam dati crtež simbola koji je dobijen spajanjem više manjih crteža koje ste mu dali prethodni dan Levo od crtača cete videti tezgu koju drži nekakva proročica U jednom trenutku ona će ustati sa stolice i početi da igra Priđite joj i dotaknite je Crvena marama će pasti na zemlju, a žena će se vratiti za tezgu Pokupite maramu i pomoću pribora (pinceta i lupa) skinite zmijsku krljušt. Vratite maramu ženi, prošetajte se malo i ponovo joj priđite Ovoga puta ćete je zateći u transu kako izgovara naizgled besmislene rečenice, ali one u stvari predstavljaju upozorenje upućeno vama da ste u velikoj opasnosti Idite do apoteke Diksilend, kupite krokodilsku masku za 100 dolara i uzmite Gambling Oli U policijskoj stanici prisustvujte saslušanju mladića za kojeg se sumnja da je povezan sa ubistvima

Svratite do groblja i idite desno do grobnice porodice Gede. Malija će izaci iz mauzoleja i popričati sa vama Očigledno je da se situacija ozbiljno zakomplikovala, tako da će vam biti potrebna pomoć pravog stručnjaka Univerzitet je mesto gde možete da potražite pomoć Sačekajte da se završi predavanje, a zatim uđite u kancelariju profesora Hartridža Razgovarajte sa njim, pokažite mu sliku ubijenog čoveka a zatim i rekonstruisani crtež simbola Hartridž ce fotokopirati crtež i reći će vam da ce vas pozvati telefonom čim bude nešto konkretno saznao Došlo je vreme da posetite Madam Kazano Budući da stara gospođa u svoju kuću sigurno neće pustiti anonimnog mladića, morate se propisno maskirati Idite do katedrale i uđite u sveštenikovu sobu Iz ormana pokupite odelo i okovratnik. Tek sada se možete uputiti do kuće Madam Kazano Pre nego što pozvonite na vrata, želeom namažite kosu, obucite odelo i stavite okovratnik Kada bakica otvori vrata, predstavite se kao mladi sveštenik koji obilazi svoje novo „stado" U toku razgovora, Madam Kazano ce vam pokazati narukvicu u obliku zmije Iskoristite povoljan trenutak i napravite otisak narukvice u ilovači

Idite do bara „Napoleonova kuća" i razgovarajte sa barmenom On ce vam pomenuti zlatara Sema koji se već godinama bavi šahom, ali nikako ne može da pobedi svog najveceg konkurenta Upotrebite Gambling Oil na Semu i tako cete mu privući pažnju Nagovorite ga da isproba preparat koji ste mu ponudili i ubrzo ce pobediti u partiji šaha U znak zahvalnosti, Sem će pristati da vam besplatno izradi kopiju narukvice na osnovu modela od ilovače S obzirom da se dan približio kraju, idite kuci, razgovarajte sa Grejs i ona ce vam dati telefonski broj vašeg strica Uđite u svoju sobu i pozovite strica u Nemačku (49-09-324-3333)

Četvrti dan

Četvrti da će započeti tako što će vam Grejs dati nekoliko isečaka iz starih novina koji potvrđuju da su se u Nju Orleansu događala ritualna ubistva i u



prošlom veku U „Napoleonovoj kući" ćete naci Sema koji je završio kopiju narukvice Idite do Džeksons trga, ali ovoga puta ne u park, već na vidikovac iznad parka Pogledajte kroz durbin i videćete

mladića čijem ste saslušanju prisustvovali kako razgovara sa bubnjarom pored ograde Posle nekoliko sekundi, mladić će se uputiti ka katedrali Napustite vidikovac i idite do katedrale. Sedite pored mladića i pokažite mu narukvicu Po njegovom izgledu ćete zaključiti da mu je ostalo još malo života i zato ga brzo ispitajte o bubnjaru i o sekti kojoj je pripadao



Kada završite razgovor pregledajte telo, svucite mu majicu i precrtajte simbol zmije sa njegovih grudi Pošto mladiću više nema pomoći, izađite iz katedrale i odvezite se do groblja

Obratite pažnju na zid kripte na kome su ispisani čudni simboli Precrtajte simbole i odnesite papir vračari Moonbeam Uz malo muke ona će uspeti da dešifruje poruku i da vam napiše koje slovo odgovara kom simbolu Vratite se kući i ponovo pozovite strica u Nemačku Na kraju, razgovarajte sa Grejs i recite joj da pronađe sve što može o Rada bubnjarima

Peti dan

Sledećeg jutra će poštar doneti paket iz Nemačke U paketu ćete naći pradedin dnevnik i pismo od strica Volfganga Takođe, Grejs će vam dati knjigu o Rada bubnjarima Idite do vudu muzeja sa ciljem da razgovarate sa Dr Džonsom Međutim, čim budete zakoračili unutra, napašće vas velika zmija Morate veoma brzo reagovati i pritisnuti prekidač koji se nalazi pored vrata Vratite se kući, razgovarajte sa Grejs i ona će sa vaše odeće skinuti krljušt zmijske kože Uzmite krljušt iz pepeljare i pogledajte je kroz lupu Upoređujući je sa onom koju ste našli na mestu zločina, doći ćete do zaključka da su identične Posetite profesora Hartridža, ali jedan pogled na njega će biti dovoljan da shvatite da sa njim više nikada nećete razgovarati Pregledajte njegov radni sto i uzmite beleške.

Idite do groblja i prepišite novu poruku sa zida kripte Ovu poruku kombinujte sa onom od prethodnog dana i dobićete njen nepotpun prevod Tri simbola će ostati naizgled neprevedena Ipak, na osnovu konteksta rečenice, lako ćete shvatiti koja slova odgovaraju preostalim simbolima Sada je potrebno da napišete na zidu poruku pomoću crvene cigle koja leži na zemlji „DJ Bring Sekey Madoule", s tim što mora biti napisana vudu simbolima Na ovaj način ste ostavili poruku Dr Džonsu da na sledeću ceremoniju donese Sekey Madoule, mali ritualni sarkofag koji se koristi u obredima prinošenja žrtava



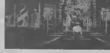
Idite do policijske stanice i razgovarajte sa Moslijem Saznaćete da je istraga obustavljena usled nedostatka dokaza Mosli će vam reći da su mu potrebni čvrsti dokazi da bi obnovio istragu Srećom, potrebne dokaze već imate kod sebe, a to su isečci iz starih novina, dve identične krljušti zmijske kože i profesorove beleške Kada Mosli konačno shvati da treba da vam veruje, možete slobodno otići kući

Šesti dan

Da ste definitivno obeleženi za smrt shvatićete narednog jutra Pokupite koverat sa zemlje, pročitajte pismo od Moslija i uzmite ključ od njegove kancelarije Pokažite Grejs crtež zmije i zatražite od nje da isti takav nacrta na vašim grudima U policijskoj stanici zamolite narednika da vas pusti u Moslijevu kancelariju, ali on neće pristati na to Idite do Džeksons trga i nađite poslastičara sa kolicima Ubedite ga da sa radom nastavi u drugom kraju grada, odnosno u okolini policijske stanice. Idite do bubnjara i upotrebite knjigu koju vam je dala Grejs Cilj je da dešifrujete poruku koju bubnjar šalje Iz menija izaberite opcije „Call Conclave", „Swamp" i „Tonight" i kliknite na Exit. Pošto ste ispravno dešifrovali poruku, na mapi će se pojaviti nova lokacija Bajou.



Ponovo idite u policijsku stanicu i malo sačekajte Doći će poslastičar i narednik će izaći na ulicu da kupi kolače. Posle obilnog obroka, narednik će zadremati i kada mu glava padne na sto, brzo otključajte vrata od kancelarije i uđite unutra Iz fioke u stolu uzmite uređaj za praćenje i odašiljače Idite do vudu muzeja i u mali kovčeg pored vrata krišom stavite odašiljač Pošto ste prethodnog dana ostavili poruku da se na ceremoniju ponese i taj kovčeg, zahvaljujući odašiljaču u njemu moći ćete da otkrijete mesto odigravanja rituala



Lokacija Bajou predstavlja ulaz u šumu Uzmite uređaj za praćenje u ruke i tragajte po šumi sve dok se tačka na displeju (položaj odašiljača, odnosno kovčega) ne nađe u sredini krstića Pre nego što se pojavite na ceremoniji treba da skinete odeću i da na glavu stavite krokodilsku masku Idite desno i Dr Džons će vam postaviti dva pitanja, ali vas neće prepoznati Na pitanja odgovorite sa „Damballah" i „Ogoun Badagris" Sada će uslediti scena ceremonije na koju nemate direktnog uticaja

Sedmi dan

Pozovite telefonom strica Volfganga i podrobno mu ispričajte ono što ste sinoć videli Ispitajte ga o svim novim pojmovima koji su se u međuvremenu pojavili u meniju Posle razgovora idite do groblja i dođite do grobnice familije Geđe Pritisnite crveno dugme i naći ćete se unutra Upalite baterijsku lampu i pregledajte fioke. Ubrzo doživljavate šok, jer ćete u jednoj od fioka naći Moslijevo telo Odjednom, nešto će vas „strefiti" po glavi i ostaćete bez svesti Kada se budete probudili, ponovo pogledajte fioku i uslediće novi šok telo je nestalo, ali ćete primetiti Moslijev novčanik. Izađite iz grobnice (ponovo pritisnite crveno dugme) i vratite se kući U Moslijevom novčaniku ćete naći kreditnu karticu Telefonirajte turističkoj agenciji (585 1130) i rezervišite let za Nemačku Kada vas budu pitali kako plaćate, pozovite se na Moslijevu kreditnu karticu Izađite iz kuće i idite do aerodroma

Sada se priča seli u Nemačku, u dvorac Ritersberg Razgovarajte sa Gerdom, a zatim se popnite na sprat, u stričevu sobu Pročitajte natpis iznad levih vrata (ulaz u biblioteku) Siđite u prizemlje i uđite u kapelu Detaljno pregledajte sve slike na zidovima Ponovo razgovarajte sa Gerdom i ona će vam reći nekoliko stvari vezanih za ceremonije koje su se održavale u kapeli Idite u stričevu sobu, otvorite prozor i operite ruke u snegu Uzmite Chamber Pot, a makaze upotrebite na sebi Iz rama pokupite pergament. Pre nego što ponovo uđete u kapelu, od Gerde zatražite da vam da slanik, a sa stalka na boku stepeništa uzmite ritualni nož Ceremoniju u kapeli ćete obaviti na sledeći način na oltar stavite Chamber Pot i koristite slanik. Upotrebite nož na sebi, kliknite na oltar i na kraju pročitajte pergament. Naizgled se ništa posebno neće desiti, ali noćne more koje će uslediti iste noći, pokazaće da nije baš tako

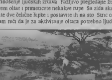
Osmi dan

Sledećeg jutra sa stočića uzmite ključ od biblioteke, otključajte vrata i uđite unutra U biblioteci morate pronaći sledećih pet knjiga „People's Republic" „The Primal Ones", „Ancient Roots Of Africa", „Sun Worshippers" i „Ancient Diggs Of Africa" Pošto završite sa čitanjem, u inventaru ćete dobiti knjigu „Snake Mount Book Pokažite tu knjigu Gerdi i tokom dijaloga izaberite opciju „Use Mosley's Credit Card" Gerda će vam rezervisati avionsku kartu za Afriku

Deveti dan

Izađite iz džipa i uputite se do građevine koja ima oblik dva koncentrična kruga Spoljni krug ima dvanaest soba Prođite kroz sve sobe i pokupite sve pločice sa crtežima zmija, a u jednoj od soba ćete naći i Snake Rod Jedna soba se posebno izdvaja od ostalih, i u njoj nećete moći da pokupite pločicu U toj sobi se nalaze vrata za prolaz u unutrašnji krug i ovu sobu ćemo označiti brojem sedam Sada u smeru kretanja skazaljke na satu u svakoj sobi treba da postavite odgovarajuću pločicu Broj sobe mora da odgovara broju nacrtanih zmija na pločici Kada ovo uradite, idite do sobe broj tri i u otvor gurnite Snake Rod Istog trenutka mumije će oživeti i zato brzo idite nagore, sve dok ne dođete do sobe broj šest Ovde će vas napasti tri mumije Odmah uhvatite lijanu iznad svoje glave i bacite se ka vratima koja vode u sobu broj sedam Konačno ćete sresti strica Volfganga, ali pre nego što budete porazgovarali sa njim, gurnite Snake Rod u otvor na vratima i prolaz u unutrašnji krug biće slobodan

Unutrašnji krug je, u stvari, velika dvorana za prinošenje ljudskih žrtava Pažljivo pregledajte žrtveni oltar i primetićete nekakve rupe Sa zida skinite dve čelične šipke i postavite ih na sto Stric će vam reći da je za aktiviranje oltara potrebno ljudsko srce, i poslaće vas da donesete jedno iz neke od mumija Idite levo, upotrebite nož na mumiji i u istom trenutku shvatate strašnu stričevu zamisao Brzo se vratite do žrtvenog oltara, ali ćete, na žalost, stići prekasno Sve što vam preostaje je da uzmete talisman sa oltara



Deseti dan

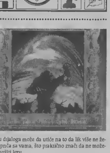
Ponovo ste u Nju Orleansu Sa radnog stola pokupite poruku i pročitajte je Na vaše zaprepašćenje, pojaviće se Mosli i saznaćete da je Grejs oteta Napravite sa njim plan akcije. Idite do katedrale i uđite u prvu sobu levo Gurnite Snake Rod u otvor i ispostaviće se da to uopšte nije soba, već da je u pitanju lift. Pre nego što napustite lift, ispod klupe ostavite odašiljač (da bi vas Mosli mogao locirati) i Snake Rod (da bi se lift mogao pokrenuti) Raspored prostorija na koji ćete naići pošto izađete iz lifta, u potpunosti odgovara građevini u Africi U sobi broj četiri pročitajte crnu knjigu i ponesite je sa sobom, a u sobi broj sedam uzmite maske i odela Dr Džons se nalazi u sobi broj dva. Uđite unutra, ali ga ne uznemiravajte, već samo uočite da na levom zidu visi kartica koja ima funkciju ključa Izađite napolje i idite do centralne dvorane

Priđite bubnju i pošaljite sledeću poruku „Summon", „Brother Eagle" Brzo izađite iz dvorane kroz suprotni izlaz i idite do sobe broj dva Pošto je poruka bila namenjena Dr Džonsu, on više neće biti unutra i moći ćete da uzmete karticu Pomoću kartice otključajte vrata sobe broj jedan i uzmite što više novca Došlo je vreme da oslobodite Grejs i zato idite do sobe broj osam Tu ćete zateći i Moslija koji je upravo stigao Spustite talisman na Grejs i ona će se povratiti iz transa Dajte Mosliju masku i odelo, a zatim se i vi maskirajte Recite Grejs da odglumi trans Kada Tetelo bude poprskala Grejs krvlju, iskoristite talisman na Tetelu, a zatim ga dobacite Mosliju Poslednja scena u igri vas zatiče u nezavidnom položaju Tetelo vam drži nož ispod grla, a u blizini nema nikog da vam pomogne Ipak, kao i u svakom dobrom američkom akcionom filmu, glavni junak u poslednjem trenutku pronalazi rešenje pre nego što vam Tetelo zada fatalni udarac, potrebno je da Ne, nećemo vam reći šta je potrebno uraditi na kraju, tek toliko da održimo napetost i nateramo vas da završite ovu avanturu

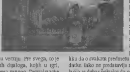
Slobodan MACEDONIĆ



SHADOW OF THE COMET



Avantura *Shadow Of The Comet* firme „Infogrames" predstavlja pravi primer kako je za grafičku avanturu mnogo značajniji dobar i zanimljiv scenario od zadivljujuće grafike, muzike i ostalih pratećih elemenata koji se javljaju kod ovakvih igara Igra je nastala po motivima priče poznatog pisca horora i velikog ekscentrika **Hauarda Filipsa Lovkrafta** *Shadow Of The Comet* je zvanično prva igra iz serije *Call Of The Cthulhu* mada je i *Alone In The Dark* baziran na jednoj od Lovkraftovih priča



CD-ROM verzija ove igre donosi nekoliko novina u odnosu na disketnu verziju Pre svega, to je potpuna digitalizacija svih dijaloga, kojih u igri, moramo priznati, ima veoma mnogo Digitalizacije govora su izvedene korektno tako da će bolji poznavaoci engleskog jezika komotno moći da isključe opciju za ispis teksta na ekranu Naravno, podrazumeva se da imate neku od zvučnih kartica Za one koji ne stoje tako dobro sa stranim jezicima i dalje je moguć ispis teksta u „oblačićima" i to na pet evropskih jezika francuskom, engleskom španskom, nemačkom i italijanskom

Jedna od glavnih zamerki disketnoj verziji se odnosila na odsustvo podrške za miša Ovde je to donekle ispravljeno činjenicom da je miš podržan, ali će verovatno mnogi igrači odlučiti da i dalje koriste tastaturu jer se način korišćenja miša razlikuje od većine standardnih avantura Npr ako želite da glavni lik dođe na određeno mesto, neće vam biti dovoljan običan „klik" na to mesto, već ćete sve vreme morati da držite pritisnuto levo dugme miša Priznaćete, pomalo komplikovano i trapavo U CD-ROM verziji uvod u igru je znatno duži Na već postojeći uvod pridodate su animirane scene koje obrađuju dešavanja u vreme istraživanja Lorda Boleskina koja su u disketnoj verziji samo spomenuta tokom igre Što se tiče tehničkih karakteristika igre (grafika, animacija, muzika) nema nikakvih razlika između dve verzije Posebno treba pohvaliti činjenicu da se ova avantura igra sa CD a i na hard disku zauzima zanemarljivo malo prostora za konfiguracioni fajl.

Lovkraftov muzej

Pored igre, na CD-u se nalazi simulacija Lovkraftovog muzeja Ovo je malo neobičniji multimedijalni doživljaj, jer je koncipiran kao i sama igra (čak je dostupan i meni sa ikonama) Razgledanje muzeja se svodi na vođenje lika od eksponata do eksponata koje je Lovkraft za života brižljivo sakupljao pri čemu imate priliku da o svakom predmetu saznate najosnovnije podatke. Iako ne predstavlja ništa posebno, ova simulacija je dobar pokušaj da se popuni ionako poluprazan CD i u tom smislu je treba pohvaliti

Priča je smeštena u ribarski gradić Ilsmaut u Novoj Engleskoj Pre 76 godina, u vreme prolaska Halejeve komete tu je boravio poznati astronom Lord Boleskin, s namerom da obavi fotografisanje komete i zvezdanih konstelacija u trenucima njenog prolaska iznad Ilsmauta Međutim, tom prilikom je otkrio nešto toliko strašno da je potpuno poludeo i ubrzo umro u psihijatrijskoj bolnici Sada, 1910 godine, novinar Džon Parker dobija zadatak od svog urednika da poseti Ilsmaut i napravi reportažu u Boleskinovim istraživanjima Parker stiže na svoje odredište tri dana pre pojave Halejeve komete i od tog trenutka u gradiću počinju da se odvijaju veoma čudni događaji



U rešenju koje sledi nije precizno rečeno kako treba da vodite dijaloge, već samo konačni rezultat koji je posledica nekog od njih Zato preporučujemo često snimanje pozicije, jer mala greška u vođenju dijaloga može da utiče na to da lik više ne želi da priča sa vama, što praktično znači da ne možete završiti igru

Prvi dan

Na početku igre se nalazite u luci Priđite dvojici ljudi koji stoje kraj kočije i upoznaćete vašeg domaćina, Dr Kobla, i gradonačelnika Arlingtona Posle kraće vožnje kočijom i razgovora ispred kuće, naći ćete se u svojoj sobi Sa ormančića uzmite Boleskinov dnevnik, a sa stola telegram Pročitajte dnevnik i telegram, a onda zavirite u fioku ormančića i u kovčeg sa vašim stvarima Izađite iz kuće i idite do ulaza u groblje. Tokom razgovora sa gospođicom Tilton spomenite da treba da fotografišete zvezde i ona će vas uputiti u prodavnicu Pričajte sa trgovcem i kupite fotografske ploče Takođe, pitajte ga gde se mogu naći podaci o stanovništvu Ilsmauta

Idite u gradsku kuću, ali pre nego što uđete u arhivu, pogledajte statuu koja se nalazi u gornjem levom uglu prethodne prostorije U arhivi razgovarajte sa službenikom i zamolite ga da vam dozvoli da pregledate matičnu knjigu rođenih Pregledom arhive saznaćete imena trojice ljudi koji su mogli biti Boleskinovi vodiči kroz šumu pre 76 godina Ponovo pričajte sa službenikom (Džag) i on će vam reći da možete doći kod njega kući ukoliko vas zanimaju neki detalji iz prošlosti grada Izađite iz arhive i Džag će krenuti za vama Kada on izađe iz zgrade, vratite se u arhivu i pregledajte zidne ormančiće U jednom od njih ćete naći zanimljive podatke o meštanima, a iz drugog uzmite lupu Sada idite do Džagove kuće i lupom pogledajte natpis na pušci koja visi na zidu hodnika Dobićete prvi deo šifrovane Boleskinove poruke

Krenite ka luci, ali se zaustavite ispred ribarske kuće Pokupite merdevine od užadi i uđite u kuću Probudite

čoveka koji je spavao i iz razgovora ćete saznati da je upravo on, Kertis Hambiton, kao dečak pre 76 godina vodio Boleskina u šumu i video šta se zapravo tamo dogodilo Jedino pametno što će vam reći je da u šumi postoji nekakav krst. Idite do gradskog trga i verbalno branite Cigane koje policajac želi da izbaci iz grada Cigani će vam se zahvaliti i otići Vreme je da se prošetate kroz šumu Za sada, potrebno je samo da pronađete tri grane i puzavicu Kada pronađete ove predmete, vratite se u grad i uđite u svoju kuću



Iz fioke uzmite vatu i tečnost u bočici, a iz kovčega crtež i mapu Natopite vatu sa tečnošću, a Boleskinov crtež stavite na sto Premažite crtež tečnošću i pojaviće se originalni crtež koji je bio sakriven ispod sloja boje Na sto stavite mapu, a preko nje novootkriveni crtež Na osnovu delova poruke sa puške i mape, sada je potrebno da olovkom obeležite tačno mesto u šumi na kome se nalazi krst. Idite do gradske kuće i ispred zgrade cete moci da razgovarate sa Koldstonom Uputite se do kafane da bi našli čoveka koji bi vas uveče proveo kroz šumu Dr Kobl, koga ćete zateci ispred ulaza u kafanu, će vam preporučiti Natana Tajlera Uđite unutra, naručite piće i započnite razgovor sa Bišopom Ubrzo će se pojaviti Tajler i predložiti vam da sednete za sto Nipošto nemojte pristati da pođete sa njim u njegovu kuću na piće, jer se nećete dobro provesti







Napolju će izbiti tuča i svi će izaći da vide šta se dešava Ispostaviće se da braća Hambiton tuku mladića po imenu Volter Vebster Pokupite palicu sa zemlje i umešajte se u tuču Odvedite Vebstera do apoteke i tu ćete saznati da je apotekar Metjuz strastveni fotograf i omogucice vam da razvijete svoje fotografije kad god budete želeli Volter će vam se zahvaliti i predložiti da vas vodi u šumu Vratite se u svoju kucu i iz kovčega uzmite kameru, tronožac, sočiva i lampu Ispred gradske kuće će vas dočekati Volter Ako ste kojim slučajem pogrešili u markiranju položaja krsta, Volter će odbiti da vas vodi i u tom slučaju treba da se vratite kući i ponovite postupak obeležavanja još jednom Kada markirate pravo mesto, Volter će vam uzeti tronožac sa izgovorom da vam pomaže u nošenju stvari i odvesti vas u šumu Ispred mostića nešto će šušnuti i Volter će pobeći ne vrativši vam tronožac

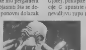


Pređite mostić i naći ćete se ispred krsta Pobodite tri grane u zemlju, vežite ih lijanom i dobili ste tronožac Otpakujte fotografske ploče, postavite kameru na tronožac i uradite tri fotografije Idite desno i videćete crnu mačku kako ulazi u žbunje Pogledajte bolje to mesto i videćete tajni prolaz Prođite desno, a zatim se odmah sakrijte iza desnog drveta Prisustvovaćete ceremoniji koju vodi Indijanac Nerakamaus. Doletece ptica i ispred vas ispustiti parče papira Bićete primećeni, Nerakamaus će vas pojuriti i zato bežite do izlaza iz šume Ispred svoje kuće padate u nesvest i to je kraj prvog dana

Drugi dan

Ujutru ce vam Dr Kobl reći da se ne mićete iz kreveta, ali ga nemojte poslušati Sa stola uzmite recept koji vam je prepisao i pročitajte ga Idite u apoteku, dajte Metjuzu recept i on ce vam reći da možete slobodno razviti svoje fotografije dok on priprema lek Uđite u laboratoriju i sa polica uzmite sve hemikalije Idite desno do mračne komore, pritisnite prekidač i možete započeti rad Ubacite foto-ploče u kadicu i sipajte redom sledeće hemikalije Metol, Hydroquinine, Potash Metabisulfite i Sodium Thiosulphate Pregledom fotografija cete utvrditi da su dve sasvim obične, ali cete od pogleda na trecu pasti u nesvest Doći ce Metjuz, osvestiti vas i dati vam pilule

Ispred apoteke će vas presresti Koldston i reći vam da više ne ulazite u šumu Kada budete došli do Džagove kuce, videćete čoveka u odori kako izlazi napolje i zaključava vrata Pratite čoveka do prodavnice i on će tamo ostaviti ključ Uzmite ključ, otključajte vrata Džagove kuće i uđite unutra Sa stočića uzmite statuu bebe, iz ormana u susednoj sobi uzmite statuu mladića, a iz vitrine sa leptirima statuu starca U Džagovoj sobi podignite levi kraj tepiha i uzmite ključic. Knjigu „The Old Man Of The Sea" zamenite statuom starca, knjigu „The Invisible Man" zamenite statuom mladica, a statuu bebe postavite na mesto gde je bila knjiga „Youth" Otvorice se tajni prolaz U susednoj sobi cete naci Džaga na umoru Pričajte sa njim i dajte mu pergament koji je ispustila ptica On ce vam objasniti šta se dešava i reci vam da morate sprečiti ponovni dolazak Drevnih Bogova na Zemlju jer bi to bio kraj čovečanstva Sa pisaćeg stola uzmite poruku i knjigu „Necronomicon" Otključajte „Necronomicon" ključićem, pročitajte ga i vratite ga na sto



Idite do svoje kuce, ali pazite da vas ne uhvate ljudi koji tragaju za vama U svojoj sobi pročitajte Džagovu poruku, a zatim idite do poste Razgovarajte sa gospodicom Gildkrist i ona ce vas pustiti da uđete u privatne prostorije. Tamo ćete se sresti sa gospodinom Anderhausom On će vas savetovati da probate da obijete sef koji se nalazi u gradonačelnikovoj kancelariji Izađite iz pošte i idite do prodavnice Na prodavčevo pitanje šta želite, odgovorite da želite sve što vam je ponudio i u inventaru ćete dobiti novi set foto-ploča, broš i privezak. Ispred pošte razgovarajte sa gospodom Pikot Zamolite je da vam da njenu Bibliju, a kada ona to odbije, poklonite joj privezak. Obratite pažnju na stranu biblije koja govori o zven (345)



Ispred gradske kuce razgovarajte sa Bišopom, a zatim uđite unutra Portiru recite da želite da razgovarate sa gradonačelnikom i da ste novinar Kada se nađete u kancelariji pogledajte orman sa slikom i otkricete sef Unestie šifru 345 i iz sefa uzmite omot od cigare i dnevnik. Pročitajte dnevnik, a zatim ga vratite nazad u sef Idite do pošte, otvorite omot od cigare i naći ćete papirić. Njega predajte na šalter i dobićete paket u kome cete naći odoru Popnite se na sprat i razgovarajte sa Anderhausom, a zatim idite do lokacije sa bunarom Stanite iza bunara i presvucite se u odoru Idite desno, i kada vas stražar oslove, promrmljajte nešto bez veze Otvorite kapiju i popnite se stepenicama do ulaza u svetionik. Presvucite se u svoje odelo, merdevine nabacite na obližnji prozor i popnite se na vrh svetionika Otvorite mala čelična vrata i naći ćete krila, a iz obližnje lampe izvadite sveću Spustite sveću na zemlju i zapalite je koristeći lupu Nakapajte vosak na krila i iskoristite ih Vetar ce vas poneti i posle nekoliko sekundi leta pašćete u šumu

Razgovarajte sa Ciganima, a potom i sa gatarom. Imaćete viziju Kada se budete vratili u grad, spustiće se mrak. Ispred apoteke razgovarajte sa Bišopom i on će vam dati ključ od groblja Ključem otključajte kapiju, a potom se prošetajte po groblju i uzmite konopac i šipku Uđite u kriptu šipkom razvalite rešetku, zavežite konopac i spustite se u podzemlje



Kripta je, u stvari, prilično složen lavirint prepun zamki Da biste lako prošli kroz kriptu, sledite uputstva idite D(esno), pokupite lobanju, L(evo) L (izbegavajte slepog miša) L (izbegavajte šiljke), G(ore), pokupite lobanju, vratite se do početne lokacije G spustite obe lobanje na stalke G (pazite na nevidljivu rupu na sredini sobe), L, DO(le), pritisnite prekidač na podu (izbegavajte pauke), G, L Na kvadrate stanite sledecim redom donji desni, gornji desni gornji levi i donji levi G D, zamenite međusobno statue, G, G, L, pritisnite prekidač (izbegavajte pacove), zakoračite u teleport, L, G, G D D (pazite na rupu) DO, DO (pazite na nevidljivu rupu), DO (izbegavajte pauke), DO (izbegavajte slepog miša) D pritisnite prekidač na podu (izbegavajte pacove), zakoračite u teleport, L, G, G, D, D, DO, DO, D DO D, DO DO (hodajte tik uz rupu), L, pritisnite prekidač na podu, D, G, G G

Na kvadrate stanite sledecim redom donji, desni gornji, levi donji levi donji desni gornji desni i gornji levi G, L G Oko stola hodajte tri puta u smeru kazaljke na satu, a onda jednom u suprotnom smeru i kapija ce se otvoriti, D, G Našli ste se u ključnoj prostoriji Brzo uzmite sve četiri statue i bežite koliko vas noge nose, jer će vas pojuriti čudovište Trčite do mesta gde ste se spustili u kriptu i u poslednjem momentu će vas spasti Volter Vebster i njegova majka

Volter ce vam vratiti tronožac Razgovarajte sa gospođom Vebster i recite joj da su četiri uklete porodice Arlingtonovi, Koldstonovi, Tajlerovi i Hambltonovi Pogledajte iza slike na zidu i naci cete poruku Pročitajte je i ponovo razgovarajte sa Vebsterovom Sada sledi obračun sa članovima ukletih porodica Prvo idite do gradonačelnikove kuce i nasta-

vite levo On će izaći ispred vas, a vi iskoristite prvu statuu i recite „Iae Yog Thu Sot" Kada se na vrhu barake pojavi zvezda, stavite statuu na nju i Arlington će biti mrtav Sledeći „pacijent" je Tajler Ispred njegove kuće iskoristite drugu statuu i recite „Ria Gna Has Tep" Na zvezdu stavite statuu, Tajler će se pretvoriti u duha i nestati Treću statuu iskoristite ispred Koldstonove kuće, ali ovaj put recite „Ngh Hlu Khu Wlg" Za kraj su ostala braća Hambiton i njihov otac, ali njih ne ćete tako lako eliminisati kao ostale



Idite do prodavnice i ponovo ćete videti crnu mačku Iz kante za otpatke uzmite trulu ribu, idi te desno i ponovo se vratite ispred prodavnice



Iskoristite ribu i uhvatite mačku Idite do kuće koju čuva pas, ali tako da vas Hambitonovi ne uhvate Pustite mačku, pas će zalajati i privući pažnju braće Iskoristite to vreme i uđite u njihovu kuću ispred koje sada neće biti nikoga Iz malog kovčega uzmite kompas, a sa stalka skinite lampu Koristite kompas ispred brodskog kormila i otvoriće se desna vrata Popnite se na sprat, na kamin stavite lampu i moći ćete da uđete u observatoriju Dvaput pogledajte u stočić i uzmite ručicu Ručicu stavite na teleskop, okrenite je i iz poda će izaći tri poluge Stanite kraj poluge koja se nalazi ispod lustera i povucite je U rukama će vam se naći kugla Nju stavite na astronomsku kartu koja visi na levom zidu i otvoriće se tajni prolaz za tavan Sada možete da iskoristite i četvrtu statuu i da izgovorite „Tho Nya Cht Tur" Tri čoveka će se materijalizovati ispred vas U trenutku kada stari Hambiton bude podigao nož na vas, ponovo iskoristite statuu i više vam neće pretiti opasnost Brzo istrčite iz kuće da vas vatra ne bi uhvatila Ispred kuće padate u nesvest i drugi dan je završen

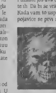
Treći dan

Sledećeg jutra će vam Dr Kobl predati poruku od gospođice Gildkrist Pročitajte je i idite u poštu U isto vreme u poštu će doći i policajac koji sprovodi istragu o Džagovom ubistvu Zajedno sa policajcem se popnite do Anderhausove sobe i on će vas opravdati pred policajcem Kada ostanete sami, Anderhaus će vam reći da morate pronaći Indijanca Natavangu koji živi negde u šumi Idite do kuće Kertisa Hambitona Tu ćete naići na Bišopa koji tvrdi da su vrata od Hambitonove kuće zaključana iznutra Uzmite palicu i pomoću nje skinite rezu sa vrata Međutim, videćete da su vrata zakatančena Skinite iglu sa broša i obijte katanac Unutra ćete naći Kertisa Hambitona kome više ne možete pomoći, ali zato pogledajte kamin i jabavu dasku u donjem levom uglu sobe Naći ćete luk i strelu

Sada idite na proplanak u centru šume i na panj stavite pero Pretvorićete se u pticu i doleteti do kolibe u kojoj živi Natavanga On će vam postaviti pet pitanja na koje odgovarate na sledeći način 1 „The Mic Macs", 2 „Yog Sothoth" 3 „1834", 4 „A Star", 5 „Dagon" Natavanga će vam dati dve stvari svoj prsten i kanticu sa bojom Izađite iz šume, idite do bunara i uđite u njega Kada stignete na dno bacite kanticu sa bojom u vodu Krenite desno i u pećini pokupite sve kantice sem one sa nitroglicerinom U sledećoj prostoriji pokupite kremen i napunite praznu kanticu naftom Nastavite dalje i zatećićete Nerakamausa kako sedi na prestolu Razlijte naftu po podu i zapalite je kremenom Kada Nerakamaus više ne bude mogao da se kreće iskoristite luk i strelu Čim Nerakamaus padne mrtav pojaviće se duh Lorda Boleskina On će vam reći da je vaš finalni zadatak da sprečite povratak tri Drevna Boga (Dagon, Cthulhu i Yog Sothoth) na Zemlju Sa poda uzmite dva dragulja i zlatnog leptira Pre nego što izađete iz bunara, obavezno ponovo napunite kanticu sa naftom Kada budete izašli iz bunara napolju će biti noć

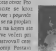


Idite do luke i tokom razgovora sa Bišopom recite da vam je potreban čamac Sedite u čamac i zaveslajte ka ostrvu Ovde treba da sprečite dolazak Dagona Na plaži pogledajte statuu koja leži na zemlji i uzmite još dva dragulja Priđite vratima i pogledajte ih Da bi se vrata otvorila, morate rešiti slagalicu Kada vam to uspe uđite u pećinu Iskoristite rubin i pojaviće se prvi snop svetlosti Sledeći dragulj koji treba da koristite je akvamarin, ali nije svejedno gde stojite. Treba da stanete na zvezdu koja se nalazi u samom dnu ekrana tačno naspram velike statue Ako ste pogodili mesto, korišćenjem akvamarina će se pojaviti i drugi snop svetlosu koji će zajedno sa prvim formirati zvezdu Dagon će pokušati da izađe iz skrovišta, ali će ga vatra sprečiti Ispred pećine će se ponovo pojaviti Boleskinov duh i reći vam da je sledeći na redu Cthulhu Ako pogledate u inventar videćete da sada imate još jedan prsten Sedite u čamac i idite do sledeće pećine



Pre nego što uđete unutra upalite lampu Pećina je nastanjena čudnim kreaturama koje skakuću levo-desno Uđite u pećinu i idite nalevo izbegavajući kreature. Kada u lampi nestane ulja, iskoristite naftu Na sledećem ekranu nastavite levo, ali negde na polovini skrenite nagore Tu se nalazi izlaz iz pećine koji se veoma teško primećuje jer u okolini vlada mrak Našli ste se na mestu na kom Cthulhu upravo pokušava da siđe na Zemlju Razmenite nekoliko rečenica sa Vebsterovima koji su vezani za stub Pogledajte u svom inventaru dva prstena, a potom smaragd i tirkiz Primetićete da dva dragulja tačno odgovaraju otvorima koji se nalaze na oba prstena Postavite po kamen u svaki prsten Na pod razlijte kiselinu i moći ćete da pokupite dijamant Cthulhu samo što nije izašao i zato uzmite prstenje u obe ruke i obavite ritual Vebsterovi su ponovo slobodni, Cthulhu je sprečen u svojoj nameri, a ispred vas će se po treći put pojaviti Boleskinov duh Saznaćete da kometa upravo treba da prođe iznad Ilsmauta i da vam predstoji obračun sa Yog Sothothom

Krenite ka izlazu iz pećine, ali će se ispostaviti da veliki kamen blokira izlaz napolje Srećom, samo nekoliko koraka dalje, na susednom zidu pećine primetićete otvor Provucite se kroz otvor i pojavićete se na proplanku na kojem ste prve večeri prisustvovali ceremoniji Postavite tronožac i kameru i otpakujte nove foto-ploče Pogledajte leptira i stavite ga u kameru Isto učinite i sa lupom Lampu postavite ispred kamere i svetlosni zraci će vam pokazati koja četiri kamena su ključna za ceremoniju U tom trenutku, na horizontu se pojavljuje kometa i zato brzo uradite fotografije Delić komete će pasti na proplanak a odmah zatim će iz druge dimenzije početi da izlazi Yog Sothoth Pokupite sa zemlje delić



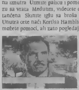


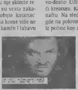
komete Sada je potrebno da iskoristite kremen akvamarin dijamant i delić komete tako što ćete svaki od njih postaviti na odgovarajući kamen Posle ovoga sledi hepiend i jedno veliko hvala od strane meštana Ilsmauta

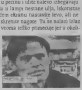
Jedna pikanterija vezana za igru je pojavljivanje nekoliko velikih glumačkih imena **Vinsenta Prajsa, Džeka Nikolsona, Vilijema Defoa** Ovi glumci, posebno Vinsent Prajs imali su zapažene uloge u horor filmovima a kako je Lovkraft jedno od vodećih imena horor literature, programeri „Infogramesa" su iskoristili tu vezu pri pravljenju igre Ovakvi detalji samo doprinose sjajnom utisku koji igra ostavlja

Slobodan MACEDONIC









D-DAY: THE BEGINING OF THE END





Oznojen i neispavan u 3 45ᵐ 6 juna 1944 general Dvajt D Ajzenhauer (Dwight Eisenhower) žurnim korakom uđe u štab američke invazione armije. Odmah sa vrata povika *Ađutante, imamo li dobro vreme za iskrcavanje!?* Posilni se odnekud stvori i poče da iščitava podatke *Oblačnost 100%, vlažnost 97%, vetar duva brzinom* „Prokleta vlaga" pomisli general češući se po bradi, „zbog nje komarci nasrću u hordama!"



Među razvalinama štaba Pete oklopne armije, u lokvi krvi, ležao je poručnik Hajnc Amzelbaum (Heintz Amselbaum). Bio je na dobrom putu da zaradi drveni krst, a koliko jutros je maštao o gvozdenom Srčuci pivo u oficirskoj kantini, za doručkom je mogao čuti razgovor između dvojice svojih saboraca *Šta misliš, Fric, da li će Jenkiji napasti danas? - Ma hajde, Rolf, te vaške izmile samo kada ogreje sunce, ha-ha! Nego, kakvo je to brujanje u daljini ?"* Potom su naleteli B-17 Ostalo je istorija

Najnovije ostvarenje firme „Impressions" (kojoj do sada nije pošlo za rukom da nas impresionira svojim softverom za Amigu) stavlja vas u ulogu jedne od zaraćenih strana tokom operacije poznate u istoriji pod imenom „Overlord" - savezničkog iskrcavanja u Normandiji, 1944 Ova igra svojim kvalitetom znatno premašuje dosadašnje 500-kilobajtne strategije tipa *The Final Conflict* pomenute firme.

Opcije

Po učitavanju igre bićete ubačeni u meni bogat opcijama

Standard Game - Počinjete krvavi obračun sa mrskim neprijateljem rano izjutra, 6 juna 1944 Savezničke trupe se još nisu ni iskrcale, ali sede u specijalnim desantnim čamcima žvaćući svoj poslednji mesni narezak. Za to vreme, nemačke obalske straže (koje ne broje više do 1000 ljudi po jedinici, što je malo u odnosu na red veličine 100 000 koliko imaju Saveznici) začuđeno komentarišu neuobičajeno intenzivnu aktivnost ribara pored obale Međutim, ako ste Nemac, imaćete vremena da izdate komandu za utvrđivanje (pre nego što budete samleveni)

Load Saved Game - Ovo je odličan test vašeg znanja engleskog jezika Ako ne protumačite šta ova opcija znači, moraćete da odustanete od daljeg igranja

Historical Scenario Dobićete nekoliko dodatnih opcija kojima ćete moći da se isprobate u nekim od odlučujućih bitaka u Francuskoj i Nemačkoj, posle iskrcavanja Ako ovo odaberete, moći ćete da editujete armije.

Po izboru scenarija, moraćete da se odlučite za jednu od strana (postoji i Two Player Mode) Da ne krijemo surovu istinu od naših čitalaca Nemci, iako u ljudstvu skoro jednaki sa Saveznicima, usled niskog morala, lošeg kvaliteta i opremljenosti jedinica (izuzev SS-ovaca), biće desetkovani na svim frontovima (bar na početku operacija) Kasnije, ako igrač uspe da dovuče snage sa istočnog fronta, biće mu nešto lakše (naravno, ukoliko sačuva vojsku povlačenjem), ali će i dalje biti izložen dejstvu daleko nadmoćnije avijacije i off-shore bombardovanja (iz 300mm topova sa savezničkih krstarica i bojnih brodova) Taktika očuvanja ljudstva i tehnike će biti detaljnije opisana kasnije, a za sada ćemo samo reći da se sastoji iz smeštanja artiljerije (tenkova i topova) što dalje od prvih linija (po šumama i gorama), tako da ih neprijatelj ne vidi i ne može da bombarduje, dok one osipaju velike količine granata Ukoliko se odlučite za Saveznike, ubrzo ćete shvatiti kako nije teško biti na strani pravde i istine ako je ona potkrepljena argumentima svih kalibara (argumentum baculinum, što bi rekla naša braća Rimljani).

Pošto ste obavili sve pripreme, pred vama će se naći velika mapa i mnoštvo teško uočljivih opcija u vidu gedžeta oko nje Tu su i neizbežni pull-down meniji, načičkani uglavnom beskorisnim opcijama koje ili skoro ne utiču na igru, ili je obesmišljavaju (poput npr *Input Result* kojom ćete moći da ukucate broj preostalih boraca i materijala nakon bitke i tako odlučite o njenom ishodu pomoću numeričke tastature)

Editovanje jedinica

U igri postoji i mogućnost editovanja jedinica odnosno, na neki način, kreiranja sopstvenog scenarija, ali se time nećemo podrobnije baviti, jer nije naročito teško shvatiti kako se to radi Navešćemo samo nekoliko osnovnih stvari radi uštede prostora, pošto je igra i inače kompleksna Po ulasku u program treba odabrati **Historical Scenario**, nakon čega (posle odabira strane u ratu) treba potvrdno odgovoriti na pitanje Alter Start Pojaviće se mapa na kojoj ćete moći slobodno da razmeštate jedinice, kreirate nove (gedžetom *Make G* za Nemce i *Make A* za Saveznike) raspuštate ih (gedžet *Disband*), podesite broj „poena" koji stoje stranama na raspolaganju itd Poeni označavaju moć vaše vojne industrije i regrutovanja Svaka jedinica, u zavisnosti od kvaliteta i sastava, košta određen broj poena Više poena - veće, jače i bolje jedinice Opcije *Set Port* služe za premeštanje postojećih pet mesta na kojima može doći do iskrcavanja



Parametri

Prvi meni je **File** i sadrži standardne operacije za rad sa datotekama Sledeći, **Options**, omogućava da podesite parametre od značaja za tok igre Većina je lako shvatljiva i manje bitna, pa ćemo opisati najvažnije, kao i one koje mogu da izazovu zabunu

● *Fog of war* Uključivanjem ove opcije, igra dobija na realnosti, ali i na težini, jer nećete biti u mogućnosti da vidite sve neprijateljske jedinice, već samo one sa kojima ste u direktnom kontaktu

● *Quick fight* Veoma značajna opcija za početnike, lenje kao i one koji nemaju mnogo vremena Njenim aktiviranjem ćete naložiti kompjuteru da rasporedi vaše trupe (u okviru divizije koja napada ili se brani) na taktičkoj mapi Kompjuter ih postavlja u skladu sa njihovom snagom, kao i karakteristikama terena Jače jedinice će biti postavljene u ofanzivne formacije, vojnici će biti raspoređeni po brdima i šumama (da bi bili manje izloženi neprijateljskoj vatri) itd Ponekad, ako nema dovoljno zaklona, jedinice ostaju na čistini pa će se naći pod udarom artiljerije (ako ih neprijatelj vidi) Ukoliko ste Saveznik, najbolje je napasti i pogaziti neprijatelja, zbog boljeg i jačeg naoružanja (kao i količine Nemci imaju po 12 topova u grupi, a Saveznici po 100) te treba iskoristiti ovu mogućnost. Malobrojnim, slabo naoružanim Nemcima, pametnije je da se raspoređuju sami i ne napadaju (pošto im oružje ima slab domet, sa izuzetkom artiljerije)



● *Personality* Određuje da li će psihološki profil vaših generala uticati na tok i ishod bitaka

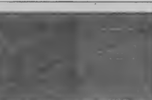
● *Easy mode* Otupljuje kompjuterove strateške i taktičke sposobnosti

● *Victory conditions* Predstavlja zasebnu opciju (nije on/off flag) te zaslužuje posebnu pažnju Njenim aktiviranjem dobijate čitav ekran pun novih mogućnosti U odeljku *Success points* određujete koliko će poena donositi određeni vid pobede (osvajanje grada, pobeda u običnoj borbi, zauzimanje štaba itd) Drugi odeljak je *End conditions* koji predstavlja količinu poena potrebnih za pobedu, kao i grad koji treba osvojiti da bi do nje došlo Tu je i *Yes/No switch* kojim se može uključiti ili isključiti jedan od ova dva uslova Pored ovih odeljaka, birate i da li će doći do oštećenja grada tokom bitke, kao i da li će se igra automatski završiti 3. maja 1945 kada su Nemci obustavili otpor na zapadnom frontu (neposredno pre kapitulacije, 9 maja 1945)

Sledeća opcija u vrhu ekrana nije pull-down meni Reč je o **Stats** opciji kojom ćete dobiti detaljan izveštaj o brojnom stanju vaših i neprijateljskih sna-

ga, kao i gubicima u dosadašnjim operacijama U zavisnosti od strane koju vodite, dobijate i sliku borca, da nikada ne zaboravite izglod topovskog mesa

Poslednji meni je **Map**, kojim se reguliše prikaz mape i simbola na njoj Kompletno se sastoji iz on/off flegova, sem *Aircraft* opcije, kojom možete sa ekrana ukloniti avijaciju, kopnene jedinice ili oba Jodina koja može izazvati zabunu je mogućnost *Ground change*, kojom se u zavisnosti od vremenskih prilika menja izgled i kvalitet terena



Gedžeti

Da se pozabavimo malo gedžetima *Stack mode* se bira gedžetom <S>, ukoliko želite da komandujete divizijama u sastavu određenih armija (npr artiljerija, pešadija, tenkovi.) Ovaj mod je u normalnim okolnostima uvek uključen +/- omogućavaju da pređete na sledeću/prethodnu jedinicu. *List divisions* vas uvodi u poseban ekran na kome dobijate kratak opis pojedinih divizija Tu ćete naići i na opcije za rasformiranje jedinica (disband), promenu armije u čijem se sastavu jedinica nalazi (change army), zamenu imena, kao i podelu na dve manje (gedžeti sa procentima). Sve vreme će sa desne strane ekrana vaše pokrete pratiti oštar poglod komandanta čije trupe reorganizujete Slike su urađene u kvalitetnoj LBM grafici, a izgled komandanata je urađen vrlo verno - u jednog je brada do pojasa, u drugog su džeferli ćemen, a u trećeg azvelali zlatni Ako postoji mogućnost ujedinjenja trupa (što zavisi od njihove udaljenosti na mapi, vrste jedinica i dinamičkog koeficijenta trenja podloge /šuma, zemlja /, kao i lenjosti vojnika), pojaviće se i opcija *Transfer*, koja omogućava spajanje dve jedinice (mi svi znamo šta drugarstvo znači - zajedno smo lepši, zajedno smo jači) Koliko god vam na prvi pogiod delovalo da ova sentenca u zagradi nema veze sa stvarnošću, kada počnete da igrate (naročito kao Nemac), shvatićete svu moć bratstva i jedinstva To se posebno odnosi na artiljerijske i tenkovske jedinice u čijem sastavu mora biti puno oružja da bi efikasno dejstvovale po neprijateljskim položajima *History* daje spisak rezultata dosadašnjih bitaka *Losses* daje podatke o broju boraca herojski palih na braniku otadžbine, dok *Victor* govori ko je izašao iz bitke ovenčan slavom

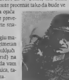


Ispod gedžeta *History* nalazi se prozorčić „Status", koji govori o psihofizičkom stanju odabrane jedinice - umorna (Tired), prošla kroz vihor bitke (Has fought), spremna za nove pobede (Ready) itd Nešto iznad statusa jedinice, možete pročitati i podatke o njenom kvalitetu (Quality) i borbenoj sposobnosti (Nazi/Partisan je najbolje)

Naređenja i nove snage

Special orders je skup on/off prekidača kojima izdajete neka posebna naređenja ukoliko je to moguće (što cete videti po boji) Sva su vrlo logična, ali su ipak potrebna dodatna pojašnjenja za njihovo ispravno korišćenje. Opcije tipa *Board* (ship ili train) možete uključiti samo ako je jedinica na istom mestu gde je i voz/brod. Ukrcanu jedinicu pomerate tako što na glavnoj mapi aktivirate odabrano prevozno sredstvo i njemu izdajete komande Prilikom transporta vozom, morate upravljati tako što kliknete na najbližu okuku na odabranoj pruzi Tako klikćete dok se ne dovezete do destinacije. Odabrane opcije se ne isključuju same od sebe, već morate sopstvenim autoritetom da ih poništite (kliknete na None). Postoje i neke druge mogućnosti, ali one su vezane za posebne rodove vojske (npr inženjerija koja može da postavlja mine, gradi luke, aerodrome i sl.) a odgovarajuće opcije cete dobiti u donjem delu ekrana kada odaberete takve jedinice. Opcije iz prozora „View" će uključivati i isključivati određene simbole na mapi (snage koje drže gradove, zatim avione, snabdevanja i sl.) - isprobajte, ne boli

Reinforcements omogućava kreiranje novih snaga ili ojačavanje postojećih, što zavisi od snabdevanja u pojedinim gradovima (dobicete mapu celog regiona sa obeleženim naseljima) Takođe ćete imati prilike da vidite fašističke horde u savršenom poretku kako marširaju uz zvuke „Lili Marlen" u izglancanim čizmama sa „debeli Nemac" šlemovima na glavama ili američke odvažne trupirovke kako se spremaju da pod zvezdanom zastavom demokratije zavedu red, rad i disciplinu u neposlušnim evropskim getoima u kojima su nastali problemi od krucijelnog značaja za nacionalnu bezbednost SAD U gornjem delu ekrana zateci ćete *Success bar* u kome necete moci da popijete pivo sa početka priče, ali ćete se obavestiti o uspesima vaše armade na frontu Opcijom *Events* ćete ekran napuniti podacima prepisanim iz istorijskih udžbenika za osnovne škole, koji su vezani za slavne pobede Saveznika protiv mnogo nadmocnijeg (svega jedan pravednik na 0,027 Nemaca) fašističkog agresora Od značaja je još i oprema vaših jedinica Da bi armija bila jaka i kvalitetna, pored utreniranih vojnika mora sadržavati i solidan procenat dobre opreme Ako 96% pešadinaca ima kratkodometne mitraljeze, prilikom juriša će biti desetkovani Takođe, potrebno je da artiljerija ima dobre topove da bi mogla da leši i sl Sve u svemu, gledajte da oprema bude dobra i da je ima dovoljno (džaba dobra oprema ako je ima malo, a džaba mnogo opreme ako je loša) Mnogo je bolje imati malobrojne a dobro opremljene jedinice, nego hiljade nesrećnika naoružanih kremenjačama Od značaja je još napomenuti da se broj poena na raspolaganju za ojačavanje ili kreiranje novih jedinica povećava osvajanjem dodatnih gradova Procenat koji podešavate govori o procentu ojačanja vaših jedinica prilikom izdavanja naredbe za to Dakle, ako želite da ojačate armije, podesite procenat tako da bude veći od nule i kliknite na ojačavanje Deo poena ce se prevesti u pojačanja i imaćete snažnije armije.



U desnom donjem uglu mape zateći ćete jedva primetan gedžet kojim možete uključiti/isključiti mrežu (grid) na mapi Njena uloga je da vam olakša pomeranje jedinica, tako da nije naročito bitna

End turn predstavlja još jedan test znanja engleskog jezika jedan turnus obuhvata 12 časova, te se bitke vode i noću i danju. Pripazite da ne terate umorne jedinice (koje su se danju borile) da se biju i noću, jer se može desiti da ostave za sobom artiljeriju, tenkove ili svoje kosti Takođe, nemojte suviše koncentrisati napad na jednu neprijateljsku jedinicu sa mnogo svojih, jer se one umore, onda protivnik noću napadne odmornim snagama, pa vašu soldatesku umesto umilnih pesmica tipa „Laku noć deco" sačekuje omamljujuće rominjanje metaka kroz noć - čelična uspavanka koja vas može koštati predaje celih armija

Način komandovanja

U vezi samog komandovanja jedinicama nema mnogo pametnoga da se kaže (ako izuzmemo padobranske desante) Desnim dugmetom miša se bira jedinica Kada se pojavi spisak divizija u njenom sastavu, klikne se na neku od njih koja će predvoditi (najbolje pešadija) a zatim se (u skladu sa brojem preostalih Movement Pointsa) levim dugmetom bira gde ona treba da dođe ili da napadne Što se tiče brodova i avijacije, stvar je nešto drugačija, jer se može odabrati ciljna lokacija znatno dalje od polazne, ali je sve drugo isto Slično je i sa ostalim vrstama jedinica Vodite računa da brodove tipa Battleship postavite blizu mesta gde želite da on pruža podršku (indirect) kako bi topovi imali domet.



Avijacija se koristi na sledeći način Ako želite da napadate neprijateljske avione, to činite tako što, nakon odabira svoje avio-grupacije, kliknete na neprijateljsku kao na cilj Avioni, ako imaju dovoljno goriva, doleću na lokaciju porod protivnika, a zatim morate opet kliknuti na neprijatelja Pojavljuje se pitanje da li želite dogfight, na šta je potrebno odgovoriti pozitivno i uslediće masakr Ako želite da izazovete smrt protivničke vojske na zemlji, potrebno je dovesti avion na istu lokaciju gde je jodinica koju želite da oštetite Na kraju kruga, masakrirovka se obavlja automatski Treći način je korišćenje avijacije kao indirect-efektive, što se postiže tako što se avioni postave blizu trupe koju cete napasti kopnenim snagama Prilikom ataka, računar ce vas zapitati da li želite da upotrebite avione za podršku (indirect) Ukoliko odgovorite pozitivno, moci ćete da naredujete avijaciji da nadleće i bombarduje neprijateljske položaje (što je korisno protiv artiljerije koju protivnik obično čuva u pozadini jer je snažna u napadu, ali vrlo ranjiva pri odbrani)

Što se tiče korišćenja padobranskih jedinica (paratroopers), procedura je slodeća. Najpre treba dovesti padobrance tik do nekog aerodroma Zatim, kada budu spremni (Ready), potrebno je poslati ih na sam aerodrom, što ce biti propraceno pojavom opcije za desant u desnom donjem delu ekrana Ako se odlučite za napad, računar će vas pitati gde želite da desantujete Možete da napadnete gde god hocete, ali uvek postoje odstupanja u mestu iskakanja za nekoliko polja, tako da necete moći da izvršite precizan desant (kao onaj na Drvar, ali - ionako nije uspeo) Pri odabiru lokacije za napad, treba biti oprezan i odlučiti se za mesto koje je udaljeno od obale, jer se dešava da cela jedinica nadje mesta u plavoj grobnici.

Od Šemse za društvo u ćošku

Došao je konačno trenutak (orkestar svira tuš), da prodemo na najvažniji element sva-

kog rata BITKU (značaj povezanosti ova dva pojma je briljantno izražen u virtuoznoj sentenci narodnog mislioca *Izgubila sve sam bitke, al' još vodim rat!*) Bitka se može veoma lako zametnuti tako što, nakon odabiranja jedinice desnim dugmetom miša, levim kliknete na neku susednu, koja je uz to i neprijateljska Pre nego što počnu napad, ubistvo i smrt, dobićete podatke o broju vaših i protivničkih vojnika čije se majke još uvek nadaju da će im se deca vratiti kući Sa desne strane su silne nule, koje označavaju gubitke Ove brojke će se vremenom povećavati, kao i broj majki koje će umesto svoje dece, dobiti overenu ceduljicu sa naznakama o prestanku aktivne vojne službe Sa desne strane ekrana videćete sliku koja govori o tome ko je nadmoćniji Ako to bude slika Mirka i Slavka (vojnik koji u stilu Boška Buhe baca bombu i njegov drugar koji podseća na Sirogojna bez „šarca"), Saveznici su jači (i krenuće u napad) Ako, pak, dobijete sliku koja liči na scene iz filma „Veliki transport" (namrgođeni Nemac koji trči kraj oklopnog vozila), znači da fašističke snage imaju prednost. Ovde ćete zateći i opciju *Input result* (ukoliko ste iz glavnog menija, kao što smo već rekli, aktivirali ovaj prekidač), koja će vam omogućiti da falsifikujete istoriju, u skladu sa demokratskim tradicijama i ostalim tekovinama postmoderne.

Tuča i srča

Konačno egzaltirani, birate opciju **Fight** i sa nadom u srcu (u bolje sutra) ulazite u Battle screen, gde zatičete sledeće stanje Ako ste odabrali *Quick fight* jedinice su automatski raspoređene, te bitka može da počne Ukoliko ne moračete sami da ih raspoređujete po bojnom polju U tu svrhu, na raspolaganju imate tri glavne opcije

Retreat - Taktičko odstupanje na rezervne linije odbrane propraćeno neprijateljskim komentarima tipa „Vidi bednike, ala beže!"

Move Pieces - Pomeranje odabrane čete/grupe/cele jedinice na nove položaje

End Setup - Kraj razmeštanja jedinica i ulazak u mod bitke.



Postoji tri vrste pomeranja To su *Single*, *Group* i *All* *Single* pomera pojedinačne čete, *Group* grupe četa (koje su unapred formirane ali se formacije mogu menjati), a *All* celu jedinicu Pomeranje se vrši tako što se najpre odabere vrsta, zatim se desnim dugmetom klikne na četu koja treba da se pomera (što će u Group modu aktivirati celu grupu), te se levim dugmetom odabere novi položaj, koji računar obeležava krstićima Move pieces će izvršiti pomeranje Imajte na umu da ne možete baš da razmestite svoje soldate pred nosom neprijatelja, već će uvek postojati izvesna razdaljina između suprotstavljenih snaga Postoje i opcije za obrtanje vojnika oko svoje ose, zauzimanje različitih prostornih rasporeda, kao i njihove usmerenosti, što se sve nalazi u prozorčetu „Formation"



Sad malo od Njegoša

Uvek se treba truditi da se vojnici kako tokom bitke, tako i pre nje rasporede na dobrim taktičkim položajima - po šumama i gorama koje možete raspoznati po izbočinama raznih visina, drveću, zatim po nasipima, rovovima kućama (predstavljaju naselja) itd) Šume i kuće pružaju zaštitu vojsci, dok uzvišenja poboljšavaju vidik, pa možete napasti udaljenije ciljeve (što reče Njegoš *Ko na brdo ak' i malo stoji, više vidi no onaj pod brdom)* Što se ovog raspoređivanja tiče, Saveznici nemaju mnogo problema, dok Nemci ginu kao snoplje, pa je korisno postaviti ih ukraj ekrana, a njihovu malobrojnu artiljeriju rasporediti u sam ugao (jer ona može da tuče bez obzira na daljinu, a tući će samo po onim ciljevima koje neki vojnik može da vidi) Naravno, tenkovi mogu da sipaju na daljinu kao i artiljerija, a neverovatno lako ginu, te ih ne treba pomerati, već ih zaštititi jeftinim topovskim mesom (kordonom pešadije), sve će to ionako narod pozlatiti Naravno, tenkovske granate imaju slabiju razornu moć od topovskih



Kad smo već kod korišćenja tenkova, valja dodati da su oni otporni na metke, ali ne i na ručne bombe (koje Boško Buha ubaci u tenk i pobegne) Za partizanke sa ćebetom, kao u „Bici na Neretvi", nismo proveravali Dakle, ako neprijatelj nema artiljeriju ni tenkove (već samo pešadiju), može se prići blizu tenkom da bi ciljevi bili otkriveni (i da bi ostatak artiljerije mogao da poliva po njima) Pri tome treba paziti da se ne ostvari direktan kontakt između neprijateljskog vojnika i prijateljskog tenka, pošto može doći do pomenute Boškove aktivnosti Zbog toga treba stalno pomerati tenk unazad (što nije teško, jer je brži od vojnika koji trče) i ne treba obraćati pažnju na to što ovi pucaju jer se zrna odbijaju od oklopa (ACHTUNG! Dešava se da pešadija ima snažno oružje i ugazi tenk, kao i da tenkovi nemaju cevi većeg kalibra ali to je vrlo retko) Još nešto tenk puca samo kada se ne kreće (isto važi i za artiljeriju)

Navedena strategija je korisna za Nemce koje samo tehnika može da izvadi Za Saveznika je dobro da, pošto Nemac ima malo artiljerije, pošalje jednog vojnika u izvidnicu Kada ovaj priđe neprijateljskim položajima biće toplo dočekan vatrom iz artiljerijskih oružja te obasut mecima i ostalim izrazima dubokog poštovanja Međutim, kako Nemci nemaju mnogo artiljerije, a Saveznik je ima dosta, Nemac će brzo izginuti pod kišom granata koje ospu Saveznici kada im izviđač dojavi gde da pucaju

Vođenje bitke

Odabravši opciju **End Setup**, dobijate gedžete pomoću kojih vodite bitku Pomeranje trupa po ekranu je isto kao i prilikom njihovog raspoređivanja, a kada izdate sve potrebne komande, pritiskom na *Play*, otvarate sajam turizma i rekreacije „Europe '44", gde će predstavnici raznih nacija (Poljaci, Kanađani, Amerikanci, Nemci, Englezi, Francuzi itd) srdačno i toplo razmeniti iskustva i produkte svojih industrija Biće tu svega, od prehrambenih proizvoda (mleveno meso, čereci, bataci) preko raznih mašina i alata (Mauzeri, mašine za mlevenje mesa, rušenje stabala i zgrada) pa do moderne umetnosti (srušene kuće, bodljikave žice itd)

Pritiskanjem bilo kog dugmeta na mišu obustavljate klanje i vraćate se u Battle menu. U njemu se možete zabavljati snimanjem i učitavanjem stanja (File), menjanjem izgleda uniformi i maskirnih boja tenkova svoje i neprijateljske armije (**Options** - ***Uniforms***), pregledom podataka o toku bitke (**Stats**), kao i proučavanjem različitih karakteristika vaših četa (**View** - ***Attack, Defence, Movement..***) Sa desne strane možete, slično glavnoj mapi, koristiti gedžete Neki od njih su identični opcijama iz pull down menija *(View)* drugi su informativnog karaktera *(List groups, Ratings)*, a neki direktno utiču na zbivanja tokom bitke

Transfer Group Ujedinjuje odabranu jedinicu sa nekom susednom

Indirect - Omogućuje korišćenje dodatne podrške sa mora i/ili iz vazduha, naravno ukoliko je tako naređeno pre bitke Odabrane off map jedinice gađaju izabrana polja bez obzira da li se na njima nešto nalazi, tako da morate često da menjate ciljeve, da se ne bi, u duhu američke vojne tradicije, desilo da prašinari popiju „prijateljske" bombe

Autoplay - Korisno ukoliko ste Nemac, jači ste u ljudstvu i tehnici, a nalazite se u šumi koja vas neprozirnošću onemogućava da primenite gorespomenutu taktiku „udri ga do zore" Kompjuter vas, ukoliko odaberete ovu opciju, ubrzo obaveštava o vašoj pobedi, što nije slučaj ako odlučite da se sami bijete Saveznik ovu opciju koristi da bi se iskrcao na plažu, jer će ga inače „Bili ubiti k'o zeca" Naravno, ako neprijatelj ima malobrojnije a daleko kvalitetnije jedinice, bitka može ipak imati tragičan ishod

Retreat Ponekad je bolje sa štitom nego na njemu

Over(View) Daje mapu bojnog polja, kao i pregled svih snaga na njoj Preko prozora „Orders" određujete hoće li vaše trupe pucati i napadati po komandi ili na sopstvenu inicijativu (toplo vam preporučujemo potonju mogućnost) I ovde ima još opcija, ali su lako shvatljive, te vam pored testa engleskog jezika računar nudi i test inteligencije



Zgazi i ubij

Što se samog toka bitke tiče, Saveznik ima samo da primeni taktiku parnog valjka, po principu „zgazi i ubij" Nemac mora da sprovede u delo nešto složeniji algoritam Ukoliko primenite naš predloženi plan rasporeda trupa pritisnite *Play* i gledajte kako se saveznička pešadija raspoređuje, a kad vaša artiljerija proradi, neprijateljske trupe će se osećati kao jedna slamka među vihorove, sirak tužni bez igde ikoga, a u vatri strašnih haubica, haubica mrskih poturica

Spomenusmo uticaj ličnosti komandanata na borbe To smo ostavili za kraj Ništa jednostavnije na listi generala ćete zateći njihova imena, psihološki profil (od rezervisanih tipova do onih koji bi preko leševa (tuđih) do slave i vikendica), sposobnost pri napadu i odbrani kao i naziv armije kojom komanduju

Viktor TODOROVIC
Srđan JANKOVIC



Igra postoji i u verziji za A500

Valhalla And The Lord Of Infinity

Nakon uspešnog završetka prvog nivoa ove odlične igre pred vama se nalazi nova misterija koju morate rešiti na putu povratka slave starom gradu Valhali Prvo što se uočava jeste nešto bolja grafika nego u prethodnom nivou kao i mističniji zvuk koji doprinosi boljoj atmosferi novog okruženja (neka vrsta zamka)

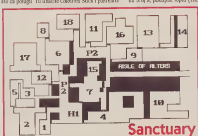
Na početnoj poziciji provalite pod i uzmite sirovi pileći batak (Raw Chicken), stavite ga na ražanj i ispecite Ponovo ga uzmite i gurnite u usta kreaturi na zidu, a ona će vam u znak zahvalnosti otvoriti vrata

Prođite kroz vrata i idite do dna prostorije H1 u kojoj ponovo provalite pod i uzmite ključ (The Key), nastavite do zaključanih vrata (koja se inače nalaze pored leda levo), otključajte ih i nastavite do poluge u zidu Pokrenite polugu i idite u prostoriju broj 3 U prostoriji broj 3 pokupite polugu (Coloured Stick), parče tepiha iz levog ugla i provalite pod da biste uzeli napitak snage (The Potion Of Strength) Idite dalje do prostorije broj 2, popijte napitak snage i podignite veliku vazu ispod koje se krije ključ Uzmite ključ, a vazu ostavite gde ste je našli i produžite do prostorije broj 1 Otvorite kovčeg i iz njega izvadite knjigu i The Wind Of Charm Odšetajte ponovo do prostorije H1 i u desnom donjem uglu pronađite mesto za polugu Tu ubacite Coloured Stick i pokrenite novonastali mehanizam, uđite u sobu broj 4 i na Alter Of 4th Dimension postavite knjigu koju ste maločas našli u kovčegu Knjiga će se pretvoriti u sat koji treba da uzmete Zatim pokrenite polugu na zidu pokraj vas i idite u sobu broj 3

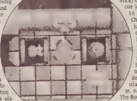
Stavite sat na oltar pored The Shaman Of Time i uđite u sobu broj 5, pokupite ključ i stavite ga na roštilj Kada se ključ istopi, sa roštilja pokupite tečni metal (Liquid Metal) i odnesite do oltara koji na sebi ima ugraviran ključ Sipajte istopljeni metal u kalup i izvadite novonastali ključ. Sada povucite polugu na zidu odmah pored vas otključajte vrata i uđite u sobu broj 6 Razvalite pod i pokupite ključ, posle toga idite u sobu broj 3, otvorite kovčeg i uzmite karticu iz njega (The Tancard) Nastavite do prostorije broj 2 Bacite karticu na rešetke u podu, pritisnite dugme na zidu i ponovo pokupite karticu, odnesite je u hol H1, postavite je na The Fungi i dobićete The Mouldy koga sada odnesite u sobu broj 4

Postavite The Mouldy na oltar pored čuvara i idite do hola H2, u kome razvalite pod i uzmite napitak protiv hladnoće (Resist Cold) Vratite se do hola H1 i stanite ispred gromade leda, popijte napitak protiv hladnoće i uzmite led. Nosite ga do sobe broj 4, postavite ga na The Oven (šporet) i on će se pretvoriti u oko raja (The Eye Of Heaven) koje ćete sada odneti u sobu broj 2 i staviti na The Sundial Pojaviće se The Sign Of Leo, uzmite ga i postavite na laviju glavu, pa zatim pokupite zlatni simbol i idite u sobu broj 5 u kojoj ćete taj simbol postaviti na deakovirajući kamen Zatim pokupite magični prsten u levom donjem uglu i idite do The Aisle Of Alters (prolaz sa oltarom) Postavite magični prsten na oltar i kada on nestane idite gore Tu ćete pokupiti ključ, pa zatim nastavite do P1 i otvorite vrata koja vode u sobu broj 7

U sobi broj 7 idite do zida u dnu, razvalite pod, uzmite ključ i povucite dve poluge koje se nalaze na zidu odmah pokraj vas Vratite se do sobe broj 2, otvorite kovčeg i iz njega pokupite pepeo (The Ashes) i ključ Idite do P1 gde ćete pepeo staviti na The Phoenix Alter koji će se pretvoriti u drveni krst. Uzmite ga pa se vratite u sobu broj 7 Stavite drveni krst na The Ledger i on će se pretvoriti u zlatni, pokupite ga i odnesite u sobu broj 6 Zlatni krst položite na oltar pored čuvara i zatim uđite u sobu broj 8, pokupite loptu (The Round Of Gem), razvalite pod, uzmite krv (The Blood), The Gem Of Four Winds i The Small Tile Ponovo razvalite pod, pokupite ključ i zatim izađite iz sobe koristeći The Round Of Gem za deaktiviranje zamke na izlazu Idite do sobe broj 4, otvorite kovčeg i izvadite ključ i Arthur's Potion Zatim nastavite do sobe broj 9 u kojoj pokupite slomijenu šipku i parče poda (The Small Tile). Produžite do hola H2 i pomoću lepka koji se tu nalazi zalepite polomljenu šipku Kada to uradite idite desno i pomoću parčića poda napravite most preko provalije do sobe broj 10



Pređite most i u sobi broj 10 razvalite pod Iz poda uzmite drveni simbol pa zatim otvorite kovčeg u kojem ćete naći The Round Of Gem, uzmite ga i vratite se do P2 Iskoristite šarenu šipku (Coloured Stick) kao polugu za ulazak u sobu broj 11 Kada to učinite, uđite u sobu pokupite Coloured Stick razvalite pod i iz njega izvadite Rock Of Saleem, pa koristeći Round Of Gem izađite iz prostorije i nastavite do P1, odnosno do vrata koja vode u sobu broj 12 Ponovite postupak za ulazak u sobu, uđite i postavite krv koju nosite sa sobom na The Tree Stump. Pojaviće se poluga na zidu Povucite polugu, pokupite ključ i krenite ka sobi broj 6



Pokupite u sobi broj 6 Liquid Metal i Wind Charm pa nastavite do sobe broj 4 u kojoj na The Soft Stuff postavite drveni simbol koji ste našli u sobi broj 10. Odmah ga ponovo uzmite i bacite na pod, jer vam više neće trebati Nakon ovoga na The Soft Stuff postavite Liquid Metal koji će se, uzgred, pretvoriti u zlatni simbol. Pokupite ga i vratite se u sobu broj 10 da biste ga postavili na The Deactivation Stone (deaktivirajući kamen)

Idite u donji deo prostorije i pokupite magični prsten koji odmah treba da odnesete na Aisle Of Alters, pa kada dotični nestane, pođite gore i uzmite papirni novac koji se tu nalazi Pronađeni papirni novac nosite u sobu broj 7 i postavite ga na The Till uzmite zlatne novčiće koji će se pojaviti i pođite do sobe broj 9 u kojoj The Rock Of Saleem stavite na oltar koji se zove Tranquility Pokupite The Werewolf, posle toga zlatne novčiće odnesite na The Stone Of Change gde ćete u zamenu za njih dobiti The Gem Of Four Winds

Uđite u sobu broj 13, uzmite Coloured Stick, zatim popijte Arthur's Potion i pokupite mač koji se zove Đilos Pokrenite polugu na zidu i stupite u prostoriju broj 14 Postavite mač preko provalije koristeći ga za prelaz The Werewolf odnesite na oltar srebra (Alter Of Silver) Tamo pokupite The Silver Crescent koji zatim odnesite do sobe broj 7 i postavite na oltar pored čuvara

Uđite u sobu broj 15, razvalite pod i iz njega izvadite The Round Of Gem Nastavite dalje do P2 i sve do mehanizma za otvaranje vrata u zidu kojem nedostaje poluga (šipka). Gurnite šipku (Coloured Stick) u mehanizam i povucite je Uđite u sobu broj 16 i postavite Wind Charm sa oznakom S u južni deo prostorije, a onaj sa oznakom E u istočni deo, na predviđena mesta Pokupite The Money Spider, povucite polugu u zidu koja se nalazi u levom donjem delu sobe i zatim za izlazak ponovo iskoristite, na već poznati način, The Round Of Gem

Idite do sobe broj 14, otvorite kovčeg i iz njega uzmite The Wind Charm i The Magnet Pređite preko mača (koji ste tu ranije ostavili) i nakon toga ga pokupite, pa nastavite do prostorije broj 11 Uzmite bočicu sa snagom (The Stamina), bacite je na pod,

zatim stavite magnet na sto, pokupite metalnu kutiju i odnesite je u sobu broj 6, gde ćete je baciti u kiselinu i pokupiti pergament. Vratite se do P2 i na oltar sa mastilom na sebi bacite pergament koji ste maločas našli ponovo ga pokupite i vratite se do prostorije broj 6 da biste pergament stavili na The Flame Of Ruin

Kada se pergament pretvori u lobanju, uzmite je i nosite u sobu broj 7 gde Money Spider stavite na oltar koji se zove Affluence i odmah zatim pokupite zlatnu šipku (The Gold Bar) i vratite se u sobu broj 12 Sada zlatnu polugu stavite na oltar pored čuvara i udite u sobu broj 17 U njoj pokupite ključ koji se nalazi levo gore, otključajte vrata i stupite u prostoriju broj 18 Razvalite pod i iz njega pokupite The Wind Of Charm pa nastavite do sobe 16 gde cete The Wind Of Charm sa oznakom W postaviti na njegovo mesto u zapadnom delu prostorije, a onaj sa oznakom N u severni deo Nakon ovoga, prednji zid u sobi će nestati a vi na mali oltar postavite The Gem Of Four Wings, uzmite zlatni simbol koji će se sad tu naći i produžite do sobe broj 15

Da biste srecno nastavili dalje spustite zlatni simbol na deaktivirajući kamen, pokupite magični prsten, u desnom delu prostorije na oltar koji se zove Resurrection ostavite lobanju koju ste ranije dobili Uzmite Immortal Chain i produžite za sobu broj 18 U sobi broj 18 stavite Immortal Chain na The Eternal Flame, uzmite zlatni simbol pa se vratite do prostorije 17 u kojoj, na već poznati način, postavite The Gold Symbol na deaktivirajući kamen Uzmite The Holy Grail koji se inače nalazi u malom prolazu levo dole u prostoriji i nakon svega ovog idite u sobu 8 Sveti Gral postavite na rešetke u podu, pa zatim pritisnite dugme na zidu i kada se napuni uzmite ga ponovo i krenite u The Aisle Of Alters (vidi mapu) Stavite magični prsten na oltar i nastavite sa hodanjem napred, na oltar pored čuvara (to obavezno mora biti The Shaman Of Immortality) spustite Sveti Gral, pa koristeći mač kao most pređite provaliju Uzmite ključ i kada otključate poslednja vrata - prešli ste drugi nivo *Valhalle*

Za one sa manje živaca, šifra za sledeći nivo (The Chapel) glasi UHGWIL

Vladimir PISODOROV



Crystal Kingdom Dizzy

Ovo je još jedna iz niza igara u kojoj je u glavnoj ulozi jaje Dizzy U ovom delu Dizzy ima zadatak da pronađe i vrati izgubljeno blago njegove zemlje Da bi to uradio potrebno je da reši četiri problema u vidu četiri nivoa Dizzy sa sobom može da nosi samo tri predmeta koje uzima i ostavlja pritiskom na pucanje

Ekran je u toku igre podeljen na dva dela veći u kome se odvija igra, i manji sa podacima o životima, poenima i energiji Ovde dajemo rešenje i mape za prva dva nivoa

Nivo 1

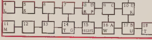
Na početku uzmete tegove sa pozicija 14 i 18 Dođite na poziciju 16 i jedan teg stavite na postolje pored lifta Liftom se popnite na platformu sa kućicom Popnite se na sanduk ispod prozora i povlačeći palicu nadole udete u kucicu Tamo pokupite bič. Izađite i skočite na gornji ekran Na poziciji 8 stavite drugi teg na postolje pored lifta i liftom se popnete na desnu platformu Dođite do pozicije 2 preko pozicija 9 10 i 3 Kada dodete do pozicije 2 stanite na ivicu platforme i upotrebite bič On će se pojaviti na grani iznad Skočite na suprotnu poziciju uz pomoc biča Dođite na poziciju jedan i uđite u Dylanovu kućicu Porazgovarajte sa njim i on ce vam dati novine Njih odnesite deda Dizzyju u kućicu na poziciju 9

Legenda

Likovi:
A. Daisy
B. Elefant
C. Grand Dizzy
D. Denzil
E. Dora
F. Dylan

Predmeti:
T Heavy Weight
G Gold Coin
M. Diamond
S Screwdriver
L. Life
W Whip
N Newspapers
P Glasses
K. Fairy Cake
U. Umbrella
R. Crank

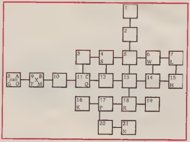
Vratite se na poziciju 8 i stanite na ivicu platforme pored Denzilove kućice Skočite na poziciju 7 i skačuci po oblacima dodite do pozicije 5 gde pokupite šrafciger Vratite se na poziciju 8, dajte Denziju, koji se nalazi u kućici šrafciger, a on će vam dati naočare i ključ Naočare odnesite deda Dizziju, a ključ odnesite na poziciju 18 i njime pokrenite generator koji je u kućici Uđite u kućicu na poziciji 10 i Dora će vam dati kolač Kolač odnesite slonu na poziciju 17 i on ce vam dati kišobran Idite na poziciju 11 i uzmite dijamant Na poziciji 14 bacite ga u bunar Vratite se kod deda Dizzija i popričajte sa njim i on će vam reći šta je cilj igre Izađite iz njegove kucice i završili ste prvi nivo



Legenda

Likovi:
A Dozzy
B Fat Freddy
C Captain

Predmeti:
G Super Glue
F. Fish Food
S Sticky Tape
H Saw
L Life
R. Rsissors
P Petch
K Plank Of Wood
W Steering Wheel
N Needle And Thread
T Blu Tak
Q. Blue Peter Badge
O Ship Flag
X. Telescope
M Map



Nivo 2

Sa startne pozicije pokupite lepak, a sa 9 hranu za ribe Na poziciji 10 bacite hranu foki koja će početi da se kreće Ona će vas prevesti do broda Na brod se popnite preko lanca Pokupite predmete sa pozicija 1 i 6 i vratite se na poziciju 11 Dođite do stuba koji stoji pored kapetana i postavite na njega točak. Ostavite lepak i podite na poziciju 4 gde ćete pokupiti lepljivu traku Sa pozicije 15 pokupite testeru i pođite u unutrašnjost broda na poziciji 13 Pokupite drvo sa pozicije 16 i dodite do pozicije 20 Dođite do mesta gde se vidi plava kap i tu upotrebite drvo kako bi zakrpili brod Pokupite iglu i konac sa 21, platno (petch) sa 17 i makaze sa 18 Popnite se na poziciju 2 (jarbol) i upotrebite makaze da razvijete jedro Kada se jedro razvije, uočicete rupu Spustite se malo niže i upotrebite platno Time je jedro zakrpljeno

Ukoliko niste pokupili sve trešnje, učinite to sada Onda idite do Dizzyja na početnu poziciju On će vam dati zastavu Odnesite je na poziciju 1 i postavite je na vrh jarbola Sada je brod spreman za plovidbu Porazgovarajte sa kapetanom na poziciji 11 i on će vam dati bedž Bedž odnesite dečaku na poziciji 9 On će vam u zamenu za bedž dati mapu i zastavu Mapu dajte kapetanu, a onda se popnite na glavni jarbol (pozicija 1) i upotrebite teleskop Time ste završili drugi nivo

Preporučujemo da skupljate sve trešnje i da se čuvate svega što se kreće, zelenih kapi i šiljaka Na svakom nivou se nalazi po jedan dodatni život (na mapi obeležen sa L) Šifra za drugi nivo je 1969, a za treci 2000

Milan PETROVIĆ



Secret Of The Monkey Island

Saga o tajnama Majmunskog ostrva privukla je toliku pažnju igrača da nam i dan-danas stižu najrazličitija pitanja za rubriku „Šta dalje?". Zato reprintujemo rešenja obe igre, a Slobodan Macedonić ispravio je greške koje su se potkrale u originalnim tekstovima. Uživajte.

Ulozi ste momka zvanog Guybrush Threepwood, koji dolazi na Karipska ostrva sa željom da postane poznati pirat U igru se upliće zli pirat Le Chuck i njegova ukleta posada, jedna mlada guvernerka, ljudožderi i mnoge druge osobe, tako da mladom piratu put do slave nimalo neće biti lak. Ali zašto smo mi tu, nego da mu pomognemo!



Na početku igre novopristigli Guybrush sreće jednog starca koji nadgleda more u potrazi za neprijateljskim brodovima i koji ga obaveštava da se vođe pirata ostrva Melee nalaze u poznatoj gradskoj krčmi Da bi postao pirat Guybrush mora da porazgovara sa njima



Dakle, ići u krčmu i sledećim redom razgovarati sa piratima prvi levi pirat koristiti sledeći red rečenice 1/2/1/1/2 Srednji pirat 1/2 Zatim ići desno do piratskih voda i razgovarati sa njima (2/1/6) Sa čekati dok kuvar ne napusti kuhinju, a zatim ući u kuhinju U kuhinji uzeti meso i lonac Stavite meso u veliki lonac za kuvanje a zatim ga izvadite Idite dalje desno i stanite na labavu dasku Galeb će na trenutak poleteti i vi što pre pokupite ribu Ako vam to ne uspe odmah, ponovite isto dok ne uspete da uzmete ribu



Sada napustite gradić istim pravcem kojim ste i došli i idite u cirkus U cirkusu porazgovarajte sa artistima (1/1/2) i iskoristite lonac umesto šlema (2)

Vratite se u gradić i idite do male prodavnice i kupite mač (leži na jednoj kutiji u prizemlju) Potražite učitelja mačevanja Smirka



Do njega se dolazi preko mosta Nakaradi koja vas zaustavi pred mostom dajte ribu i ona će vas propustiti

Kada stignete do kuće, otvorite vrata i u razgovoru sa Smirkom upotrebljavajte samo prvu rečenicu.

Da biste pobedili šampiona u mačevanju na ostrvu Malee, morate naučiti sve moguće uvrede i pravilne odgovore na njih Preporučujem da pored svake uvrede zapišete i odgovor na nju Pravilnim odgovaranjem na uvrede protivnika tokom mačevanja pobeđujete



Idite na put između gradića i cirkusa i zaustavljajte pirate od kojih zahtevate borbu („Prepare to die") Pri borbi zapamtite ili zapišite koji odgovori odgovaraju kojim uvredama Borite se stalno sve dok ne sakupite oko 17 18 uvreda i odgovarajućih odgovora Odgovore na uvrede koje ne znate dobijate tako što ove uvrede koristite u mačevanju



Kada ste sakupili sve uvrede i odgovore vratite se u gradić i idite do male prodavnice Sa prodavcem razgovarajte o šampionu mačevanja koji živi u šumi i koga prodavac poznaje Prodavac napušta radnju a vi krenite odmah za njim i pratite ga - dovešće vas do skrivene kolibe u šumi u kojoj živi šampion mačevanja ostrva Melee

Idite do šampiona koji je, u stvari, žensko i izazovite je na borbu Morate naći prave odgovore na njene uvrede Njene uvrede su drugačije samo u kontekstu, tako da na uvredu koja liči na uvredu nekog pirata odgovarate odgovarajućim odgovorom koji stoji uz tu uvredu Posle nekoliko pokušaja ćete sigurno uspeti da je pobedite i kao dokaz dobijate majicu, koju pokazujete vođama pirata u krčmi (1/1/6)



Dobijate nalog da ukradete vredni idol iz guvernerkine kuće Idite u šumu i u prvoj slici gore uberite cveće, koje koristite sa prokuvanim mesom Sada idite do guvernerske kuće na drugom kraju gradića i dajte meso psima Kada se psi uspavaju, uđite u kuću

U kući otvorite prva vrata do ulaza Pošto ste ne baš nežno izbačeni iz kuće idite ponovo do male prodavnice u grad U prodavnici kupite lopatu Idite do zatvora i oslovite zatvorenika Idite ponovo u prodavnicu i kupite pepermint tablete (2)



Idite u zatvor i dajte tablete zatvoreniku U razgovoru sa njim (2) dajte mu uputstvo protiv pacova, a od njega dobijate kolač. Kada otovorite kolač pronalazite turpiju pomoću koje ćete ukrasti idola

Uđite ponovo u kuću guvernerke i skočite kroz rupu Šerifa Shinetopa nagovarate pomoću rečenica 1 i 3 U razgovoru sa guvernerkom kliknite na bilo koju rečenicu Kada se nađete u vodi pokupite idola i idite u krčmu Porazgovarajte sa vođama pirata (1/1/4)

Da biste položili i treći ispit, morate naći sakriveno blago Idite do čoveka sa papagajem i od njega kupite kartu (4/2) Idite u šumu Kada se nađete u



šumi krećite se sledećim putem gore, levo, desno, levo desno, gore, desno, levo i gore

Idite dalje desno i stići ćete do mesta gde je blago zakopano Pomoću lopate kopajte na mestu označenom sa X i pronaći ćete majicu

Pri povratku u grad naići ćete na starca koji vas obaveštava da je zli Le Chuck oteo guvernerku (2). Kada stignete u krčmu primetićete da su se svi pirati razbežali. Pokupite sve krigle sa stolova i razgovarajte sa kuvarom (2/2/2). On vam saopštava da morate da naoružate brod i spasete guvernerku. Idite u kuhinju i napunite jednu kriglu grogom iz bureta.

Idite brzo u zatvor i usput presipajte grog iz krigle u kriglu. U zatvoru prospite grog na bravu i oslobodite zarobljenika. Idite do vračare i ukradite gumeno pile. Idite do šampionke u mačevanju u šumu i razgovarajte sa njom (3). Ona postaje prvi član vaše posade.



Idite do stanovnika na kraju ostrva. Do njega dolazite tako što koristite kabl i gumeno pile. Otvorite vrata njegove kuće i razgovarajte sa njim (1/3). On zahteva od vas da dodirnete jedno „čudovište" što vi i učinite (potpuno je bezopasno).



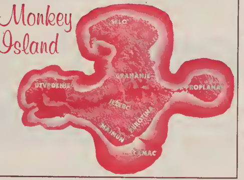
Idite do trgovca brodovima i razgovarajte sa njim (3/2/4/5). Idite ponovo u prodavnicu po kredit za brod. Da biste nagovorili prodavca da otvori sef koristite rečenice 2/1. Zapamtite kombinaciju i otarasite se trgovca rečenicama 2/1. Kada on ode otvoritre sef i uzmite kredit. Sada idite do prodavca brodova. Sledi cenkanje. Kada vam prodavac Stan ponudi brodove, izaberite brod Sea Monkey. Cenjkajte se sa prodavcem dok vam ne ponudi cenu od ispod 7000 zlatnika, a zatim mu ponudite ponovo 5000 zlatnika. Stigli ste na dok, tu vas čeka vaš brod i Stan (3/2). Uskoro sa svojom posadom isplovljavate na otvoreno more.



U kapetanskoj kabini otvorite fioku u kojoj nalazite brodski dnevnik. Bivši vlasnik tvrdi da je pronašao tajanstveno ostrvo Monkey tako što je uspeo da napravi napitak koji pomoću čarolije dovodi brod do ostrva Monkey. Uzmite pero za pisanje i bočicu sa mastilom, zatvorite fioku i izadite iz kabine.



Popnite se uz jarbol i skinite zastavu sa mrtvačkom glavom. Siđite i idite u trup broda kroz otvor na palubi. Ne zaustavljajte se već se spustite još jednu palubu niže. Tu uzmite malo baruta iz bureta na levoj strani i pokupite flašu vina iz kutije desno dole. Takođe uzmite i parče užeta koje tu leži. Idite jednu palubu naviše u kuhinju. Tu uzmite mali lonac, otvorite ormar i iz njega uzmite jedan od paketića. Kada otvorite paketić, nalazite nagradu za koju se pri bližem pregledu ispostavlja da je ključić. Idite ponovo u kapetanovu kabinu i pomoću ključića otvorite ormarić. Uzmite kutiju iz ormanca i otvorite je. U njoj nalazite nekoliko štapića cimeta i recept. Pročitajte recept i idite u kuhinju.





U kuhinji ubacite u veliki lonac sledeće sastojke:

1. jedan štapić cimeta
2. četiri pepermint tablete
3. jednu presovanu mrtvačku glavu (zastava)
4. jednu kap mastila
5. dve porcije majmunske krvi (vino)
6. jedno pile (gumeno pile)
7. crni prah (barut)
8. tri unce kremena (musli).

Dolazi do velike eksplozije koja sve na brodu uspavljuje. Kada se probudite, utvrdićete da se brod nalazi ispred ostrva Monkey. Ponovo siđite do burađi i uzmite malo baruta.

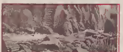
Barut ubacite u cev topa. Komad užeta koristite kao užareni fitilj. Idite u kuhinju i zapalite na vatri vizit karte koje ste dobili od Stana. Idite na palubu i stavite lonac na glavu. Pomoću vizit-karte zapalite fitilj i brzo uskočite u cev topa, koji vas ispaljuje na ostrvo Monkey. Pošto već imate iskustva u ovoj disciplini, srećno stižete na ostrvo i zabijate se u pesak na plaži.



Na plaži pokupite bananu, koja leži pod drvetom i pročitajte ceduljU. Zatim krenite kroz prašumu do starog utvrđenja gde srećete Hermana Toothrota.



Prevrnite stari top i pošaljite nekuda Hermana (3). Uzmite durbin, dule, uže i šaku baruta. Dalje idite do sledeće plaže i tu pročitajte još jednu ceduIju. Što se tiče Hermana Toothrota, on se često pojavljuje i možete razgovarati sa njim ako hoćete, mada on za dalji tok igre nije više tako važan.



Idite do mesta gde se reka grana, pređite preko reke i idite uzbrdo, ali prethodno pročitajte još jednu poruku. Poruka se nalazi ispod jednog kame-

na, koji je, u stvari, kremen Pokupite kamen i idi te gore na plato gde se nalazi jedna kamena gradevina, koju morate dvaput povući, tako da pokazuje na vas

Zatim se popnite još jedan nivo više i pružiće vam se prilika da isprobate durbin Gurnite kamen sa ivice nizbrdo i doći će do lančane reakcije pri čemu kao katapultom biva izbačen jedan kamen koji pogađa palmu na plaži. Siđite niže do platoa i pročitajte još jednu vest. Siđite do reke, pređite most, stavite barut na branu i zapalite ga pomoću sočiva iz durbina. Brana će se raspasti, a voda će popuniti isušeno rečno korito.



Uzmite uže, koje se nalazi u ruci leša koji leži na zemlji Sada idite do pukotine u blizini drveta koje ste srušili (u blizini plaže) Pričvrstite jedno uže za granu i spustite se na donju platformu Tu pričvrsti te drugo uže za panj i spustite se skroz dole Na dnu pukotine pokupite vesla i popnite se gore. Idite na plažu kod drveta banane i koristite čamac sa veslima Veslajte oko ostrva, iskrcajte se na plaži i idite u selo ljudoždera.

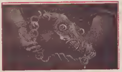


U selu idite skroz levo i kada stignete do kamene majmunske glave uzmite banane iz činije sa voćem Pri pokušaju da napustite selo zarobiće vas kanibali Razgovarajte sa njima (2) i pokušajte da im date neki poklon Oni će vas ipak zatvoriti u kolibu U kolibi podignite labavu dasku i pobegnite kroz otvor. Idite do čamca i veslajte natrag na plažu sa oborenim stablom

Pokupite banane koje leže oko stabla i idite do majmuna On se nalazi u blizini plaže u džungli Nahranite ga bananama, koje imate pri sebi Majmun će vas pratiti svuda kud god krenete



Idite kopnom sasvim desno do proplanka gde se nalaze totemi Povucite zadnji totem za nos U ogradi će se otvarati vrata, koja se, međutim, ponovo zatvaraju kada pustite totem Majmun vas imitira i či ni isto što i vi tako da sada možete proći kroz vrata Kada prođete kroz vrata pokupite najmanju drvenu statuu i odnesite je ljudožderima u selo (2) Ljudožderi nestaju i vi uzimate hvatač banana iz kolibe u koju ste bili zatvoreni Ovu spravu odnesite Toothrotu i zamenite je za ogroman čistač ušiju, koji je, u stvari, ključ za ogromnu majmunsku glavu. Veslajte natrag i idite do proplanka gde ćete gurnuti ključ u uvo majmunske glave Glava iznenada otvara usta i izbacuje jezik



Idite ponovo u selo i popričajte sa kanibalima (1/1/4/3/1/3/1) Dajte im ključ i list o navigaciji Daće vam glavu navigatora koja će vam pokazati put kroz lavirint U lavirintu idite putem koji vam navigatorova glava pokazuje



Posle određenog vremena stižete do neke vrste podzemne luke Razgovarajte sa navigatorovom glavom kako bi vam ona dala lančić pomoću koga se postaje nevidljiv (2/2/3/3/1/3/3) Stavite lančić oko vrata i idite do broda



Na brodu uđite u kabinu gde se nalazi Le Chuck sa vaše leve strane. U kabini pomoću magnetskih moći vašeg kompasa pokupite ključić Izađite iz kabine i kroz otvor na palubi siđite do prostora gde se nalazi uspavani pirat. Idite u prostoriju desno, tu uzmite pero i idite do uspavanog pirata Golicajte ga perom po nozi sve dok ne ispusti flašu groga U skladištu pomoću ključa otvorite poklopac i siđite u utrobu broda Iz flaše uspite malo groga u tanjir Pacov će da pije iz tanjira i pašće pijan, a vi možete dalje

Uzmite nešto masti iz lonca i idite na palubu Mašću namažite vrata koja škripe (desno na palubi) Ulazite u prostoriju iz koje uzimate alat. Idite natrag



u skladište i pomoću alata otvorite svetleći sanduk pored svinja U sanduku je vudu začin Ovaj začin odnesite kanibalima u selo. Dok čekate da vam domoroci donesu napitak, zabavljajte se sa jednim troglavim majmunom (1)



Sa napitkom idite do lavirinta Tu srecete samo jednog usamljenog duha sa kojim razgovarate (2/1/1/2/1/2/1) Posle toga sa svojim prijateljima plovite natrag na ostrvo Melee. Idite nadesno gde srećete još jednog duha-pirata (1) Idite dalje i kada sretnete sledećeg pirata-duha, koristite 1/2.

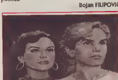


Idite u crkvu i zaustavite venčanje (4) Priđite oltaru i razgovarajte sa La Chuckom (3/2/2/4) Posle kratke borbe Guybrush se nalazi u jednom automatu za grog



Kada vas Le Chuck izvuče iz automata, dohvatite flašu koja je ispala iz njega i poprskajte Le Chucka Ovaj se pretvara u svadbeni vatromet, a vi možete na miru da flertujete sa guvernerkom (2/3) To bi bio kraj prve priče o Guybrushu Threepwoodu

Bojan FILIPOVIĆ





Igra postoji i u verziji za A500

Secret Of The Monkey Island 2
Le Chuck's Revenge

Radnja se odvija nekoliko meseci nakon dešavanja u prvom delu ove igre. Glavna ličnost, Guybrush možda je malo stariji, ali zato ništa pametniji. Pošto je svima u okolini dosadio beskrajnim prepričavanjem svoje epske pobede nad piratom Le Chuckom, odlučio je da sebi pribavi novi materijal za gnjavažu, tako što će otkriti legendarno blago poznato pod imenom Big Whoop. Na nesreću, Guybrushova trenutna pozicija je na ostrvu Scabb, kojim vlada strašni Largo Le Grande, bivši pajtaš Le Chucka. Largo je doneo propis da niko ne može da napusti ostrvo, a da ne plati taksu. Tako, ako Guybrush poželi da ode sa ostrva, moraće prvo da se reši Largoa. Da stvari budu još gore, na scenu se vraća i Le Chuck, smrdljiviji, bešnji i prljaviji nego ikad i strasno želi da se dočepa Guybrusha.

Part 1: The Largo Embargo



Prvo idi u Woodtick i dopusti da te Largo opljačka. Onda idi u močvaru. Pogledaj u mrtvački sanduk, pa ga upotrebi kao čamac da odeš do desnog kraja močvare, gde ćeš naći kolibu u obliku mrtvačke glave. Uđi, pogledaj lobanje i uzmi kanap. Nađi i razgovaraj sa Voodoo Lady. Izađi iz kolibe i vrati se Woodtick.



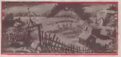
Pokupi znak pored mosta i dobićeš ašov. Zatim idi u brod sa vešom (Laundry). Uzmi kofu (pored tri pirata). Idi do broda sa barom, ali uđi kroz jedan od tri prozora na krmu. Uzmi nož pa izađi kroz prozor.



Idi u brod-hotel i nožem preseci konopac kojim je vezan aligator. Pogledaj u posudu i uzmi mrvice od sira. Recepcioner ce otići da uhvati krokodila, a ti uđi u Largovu sobu i uzmi periku. Idi u kartografov brod. Razgovaraj sa njim i uzmi čist list papira.



Idi u brod sa barom i razgovaraj sa barmenom o Largu. Largo će ući i sočno pljunuti na zid. Kada izađe papirom obriši pljucu, idi u močvaru i napuni kofu muljem (glibom). Vrati se u Largovu sobu i postavi kofu sa muljem na vrata. Sakri se iza paravana i gledaj kako će Largo dobiti blato po glavi. Prati ga do broda sa vešom, pa tamo porazgovaraj sa njim i vrati se u njegovu sobu. Zatvori vrata, pa sa njihove zadnje strane uzmi karticu za rublje (Claim Ticket). Idi na brod sa rubljem i daj karticu Martyju.



Odšetaj do groblja i idi do grobova. Nađi grob Marcus Largoa i upotrebi ašov. Vrati se nazad do kolibe u močvari i daj papir sa pljucom, periku, Largov veš i ostatke Largovog pretka Voodoo dami. Ona će ti napraviti fetiš. Idi u Largovu sobu i upotrebi igle (Pins) na lutkici, pre nego što te Largo izbaci iz sobe. Kada ti uzme Le Chuckovu živu bradu porazgovoraj sa vudu damom i pročitaj knjigu o Big Whoopu.



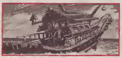
Idi na plažu i uzmi štap, koji se nalazi na stazi koja vodi nazad u grad. Idi u brod sa rubljem i otvori malu kutiju. Upotrebi štap na kutiji, upotrebi kanap na štapu, pa ubaci mrvice sira u kutiju. Kada pacovi počnu da jedu sir, povuci kanap. Otvori ponovo kutiju i uhvati zarobljenog pacova.



Idi u kuhinju gde si uzeo nož, ubaci pacova u lonac, pa idi do barmena i pitaj kakva je čorba. Kada vidi pacova, otpustiće kuvara. Popni se na palubu i pročitaj znak „Help Wanted". Vrati se do barmena i pitaj ga za posao, pristani da radiš i uzmi 420 zlatnika. Izađi iz kuhinje (kroz prozor) pa se normalno vrati u bar. Barmen će te otpustiti. Nekim čudom, neće ti uzeti pare.



Idi na kartografov brod i kada Wallul skine monokl da obriše oči, brzo mu ga uzmi. Sada idi na poluostrvo (Peninsula) i razgovaraj sa kapetanom Dreadom.



Daj mu monokl i iznajmi njegov brod. Na mapi izaberi ostrvo Booty. Dok si na brodu uzmi seme za papagaja i uđi u kabinu.

Part 2: The Four Map Pieces



Na ostrvu Booty razgovaraj sa starcem i saznaj mu ime. Idi u antikvarnicu pa kupi pero, brodski rog i ispoliranu testeru. Idi do kapetana Katea i uzmi

letak (Leaflet). Onda idi na takmičenje u pljuvanju i idi do zastavica koje označavaju prvog, drugog i trećeg. Upotrebi rog i kada se majstor pljuvanja (Spitmaster) udalji, uzmi zastavice



Vrati se do jolly Rasta i otplovi do ostrva Phatt. Tamo će te uhapsiti, što god učiniš. Kada se nađeš u zatvoru, gurni madrac i naći ćeš štap. Upotrebi štap da dohvatiš nožnu kost kostura u susednoj ćeliji, daj kost psu, uzmi ključ i otvori ćeliju. Pregledaj koverte na polici, otvori ih i uzmi obe



Idi u biblioteku i u kartoteci potraži knjige „Disasters" i „The Joy Of Hex". Takođe uzmi još jednu čiji naslov nije bitan. Kada budeš popunjavao svoju člansku kartu, obavezno napiši da imaš 21 godinu. Idi do fenjera pored vrata i otvori ga, pa uzmi sočiva



Idi u aleju koja je najbliža Jolly Rastu i posmatraj kockara. Kada on ode, prati ga do druge aleje pa pokucaj na vrata i pitaj za sledeći broj. Vratar će podići ruku, prebroj prste. Kockaj se i kada pobediš pitaj za „invitation". Ponavljaj ovu pobedničku strategiju sve dok ne dobiješ sve tri nagrade



Idi do guvernerove vile. Stražaru reci da je izbio požar u kuhinji i potrči uz stepenice. Upotrebi knjigu iz biblioteke na knjizi na krevetu

LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND



Vrati se na ostrvo Scabb. Idi u brod sa barom i naruči Blue Whale i Yellowbeard's Baby. Upotrebi plavo piće na žutom da bi dobio zelenu mešavinu od koje pljuvačka postaje gušća. Upotrebi bananu iz koverte na metronomu. Uzmi majmuna jojoa, idi do broda sa rublјem i pretesteriši drvenu nogu gusaru koji spava. Idi do stolarovog broda i uzmi čekić i eksere.



Idi na ostrvo Booty, u Stanovu prodavnicu polovnih mrtvačkih kovčega i reci da bi hteo da kupiš jedan. Zamoli Stana da sedne u kovčeg, zatvori kovčeg i prikucaj ga ekserima. Uzmi ključ od kripte (Crypt) i upotrebi čekić na blagajni. Idi na ostrvo Phatt, zalepi letak za slikom Kate preko poternice i ona će biti uhapšena



Vrati se na ostrvo Booty. Idi na takmičenje u pljuvanju i prijavi se, ali prvo popij zelenu mešavinu ta ko što ćeš je srknuti pomoću slamke. Kombinuj „srkanje" i „pljuckanje" nekoliko puta i pobedi na takmičenju. Idi u antikvarnicu i pitaj za mapu. Prodavac će hteti da je menja za figuricu ludog majmuna. Prodaj mu Spitting Plaque i reci mu da je to pljuca Le Chuckovog ubice. Daće ti 6000 zlatnika. Sada pogledaj u knjigu o nepogodama (Disasters) i zapamti koordinate „Ludog Majmuna"

Idi na ostrvo Phatt, u zatvoru uzmi kovertu sa poliсe i oslobodi Kate. Idi nazad na ostrvo Botty i zakupi brod od Kate. Idi do mesta gde je potonuo „Ludi Majmun", zaroni i uzmi figuricu



U antikvarnici zameni figuricu za mapu. U prodavnici za kostime pokaži prodavcu pozivnicu i daće u kostim. Idi do ulaza u guvernerovu vilu, pokaži stražaru kostim i pozivnicu. Gurni kantu za smeće i pusti da te kuvar juri dva kruga oko kuće. Kada mu dovoljno odmakneš, otvori vrata pored kante i uđi. Uzmi ribu i izađi

Uđi u vilu, sa levog zida pokupi deo mape i izađi napolje. Bićeš uhvaćen i kradi. Po završetku animacije, ispred vile uzmi psa



Idi na ostrvo Phatt, na lukobran. Kladi se sa klincem i daj mu ribu. On će lagati o svom ulovu, daj mu do znanja da znaš da lažе. Daće ti štap za pecanje



Idi do vrha vodopada i upotrebi Jojoa na pumpi. Siđi i uđi u tunel. Kada dođeš do kolibe, otvori kovertu iz zatvora i dobićeš grog. Uđi i traži mapu



Kada dobiješ svoj pehar (Mug) upotrebi ga na drvetu, a potom sa Near Grog. Kada čovek zaspi, otvori prozor levo od vrata



Idi na ostrvo Booty. U vili se popni stepenicama i uzmi veslo iznad kreveta. Idi do velikog drveta, uzmi dasku i upotrebi je na rupi koju vidiš levo. Popni se i upotrebi veslo na sledećoj rupi. Odgledaj san i zapiši ga. Kada se probudiš uzmi delove vesla i odnesi ih stolaru na ostrvu Scabb da ih sastavi



Idi na stenu na ostrvu Botty i upotrebi štap za pecanje i mapu. Ptica će ti ukrasti mapu i odneti je do velikog drveta. Idi tamo i stani na dasku. Upotrebi veslo u sledećoj rupi, stani na veslo i uzmi dasku, i ponavljaj postupak sve dok se ne popneš

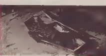
Idi do najdalje kućice i uzmi teleskop. Uđi u najbližu kolibu. Pogledaj mape i potom upotrebi psa na njima. Tako ćeš dobiti još jedno parče mape. Idi u antikvarnicu i upotrebi hranu za papagaja na kuki gde je bio zakačen znak. Kupi ogledalo.



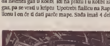
Idi u kolibu na ostrvu Phatt. Stavi ogledalo u ram. Izađi i teleskop postavi na statuu. Odredi ciglu koju pogađa senka sa ogledala, uzmi ogledalo, pa gurni pomenutu ciglu



Uzmi parče mape od kostura, pa idi na groblje na ostrvu Scabb. Otvori kriptu i uđi Uporedi citate iz knjige o poznatim piratima sa citatima na kovčezima.



Nađi Rapscallionov kovčeg i otvori ga Uzmi pepeo Idi do vudu dame i pogledaj flašice. Uzmi flašicu Ash-2-Life TM Vudu dama će ti tražiti pepeo da smuti napitak. Daj joj pepeo, pa kada završi uzmi pomenutu bočicu. Upotrebi flašicu na pepelu Ponudi da zavrneš gas u kolibi Idi na plažu i u kolibi zavrni gas, pa se vrati u kriptu Upotrebi flašicu na Rapscallionu i on će ti dati parče mape. Sada imaš 4 dela.



Idi do kartografa, daj mu sočiva i delove mape On će te poslati do vudu dame da uzmeš Love Bomb Odnesi mu, pogledaj natpis na stolu i otvori vreću označenu sa Juju Idi u močvaru i uđi u kutiju

Part 3: Le Chuck's Fortress

Kada dođeš u tvrđavu, idi desnim putem i nastavi desno kroz tunel dok ne stigneš u podzemnu tamnicu. Razgovaraj sa Wallyjem, pa idi i pogledaj sve znakove. Pregledaj popljuvani papir i zapiši stihove



Uđi u stražnji tunel i pogledaj prvi stih Nađi statuu koja odgovara opisu (ruke na vrhu, glava na sredini, rebra dole) gurni je i idi ka njoj Uradi isto sa sledeća tri stiha



Trebalo bi da se nađeš pred velikim vratima, otvori ih i uđi Uzmi ključ, bićeš uhvaćen i mučen



Srkni zelenu mešavinu i pljuj po svemu u sobi bez prekida Tako ćeš ugasiti vatru Zatim upali šibicu

Part 4: Dinky Island



Pogledaj znak. Idi do destilerije, uzmi čašu za martini, zahvati morsku vodu i upotrebi je na destileriji Pogledaj u bure i uzmi kreker Porazgovaraj sa Hermanom, ali se ne trudi da mu odgovaraš na pitanja Daj kreker papagaju, a on će ti dati prvi putokaz Zatim izvadi flašu iz vode Uzmi polugu pored bureta i idi u džunglu Nađi ribnjak (Pond) i uzmi konopac na kutiji, otvori kutiju i uzmi dinamit.



Nađi drvo o kojem visi džak. Udari flašom po drvetu i tako razbijenom flašom pocepaj džak. Uzmi Cracker Mix i pomešaj ga sa destilovanom vodom iz čaše Idi istočno od ribnjaka, kao što je rekao papagaj Daj mu kreker i on će ti dati sledeći putokaz Idi tamo, pa mu daj zadnji kreker i sledi njegovo uputstvo

Doći ćeš do mesta „X" Iskopaj rupu na mestu „X" Upotrebi dinamit u rupi, veži kanap za polugu i upotrebi kanap na savijenom metalu na vrhu rupe. Sada će se pojaviti guverner, ali kanap će pući i ti ćeš pasti u rupu Kada se nađeš na zemlji, nađi prekidač za svetlo, blizu sredine ekrana Uključi ga i pojaviće



se Le Chuck, i pokušati da te ubije pomoću fetiša Nestaćeš i pojaviti se ponovo, a Le Chuck će ponoviti celu stvar još nekoliko puta Kada prestane da to čini suviše brzo, idi u skladište i uzmi flašu sa tutgutom (Root Beer), lutku Kewpie i balon



Idi u sobu za prvu pomoć i uzmi tatinu glavu. Otvori kantu za đubre i uzmi gumene rukavice, otvori fioku i uzmi špric Nađi sobu sa mašinom za grog i upotrebi rukavice i balon na tanku sa helijumom Onda uzmi nazad novčić, kroz prorez za vracanje, na mašini za grog Sačekaj da Le Chuck dođe i nagne se da uzme novčić. Brzo upotrebi Pick Up ikonu na Le Chucku, uzećeš njegov donji veš.

Uđi u lift i malo se vozi gore-dole. Na nižem nivou, u lift će ući Le Chuck. Upotrebi polugu i njegova brada će se zaglaviti u vratima Kada se vrata ponovo otvore, pokupi bradu Onda idi na niži nivo, gde će se Le Chuck pojaviti Daj mu čistu, belu maramicu, koju ti je Stan dao. Upotrebiće je i vratiti je, a onda te pomoću fetiša dezintegrisati (ovo se mora brzo ura-



diti) Kada se ponovo pojaviš, ubaci očevu lobanju, maramicu, lutku, donji veš i ostatke brade u Juju džak Dobićeš fetiš koji pulsira od energije Nađi Le Chucka i upotrebi lutku On će hteti da pobegne, ali prati ga i upotrebljavaj sve što stigneš na lutki Kada uspeš da otkineš lutkinu nogu, pobedio si

Biljana LEKIĆ
Zoran DŽELETOVIĆ
Mirko JURTELA



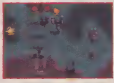
igra postoji i u verziji za A500

Od Wolfensteina do Raptora

Teksaški grad Dalas je stekao svetsku slavu zahvaljujući Džonu Kenediju i Džej Aru. Međutim, u obližnjem Garlandu nalazi se najpoznatija svetska shareware firma „Apogee Sofware Ltd"



Denis Skarf, glavni koordinator



Raptor



Wolfenstein 3D, prvi veliki hit

Firma „Apogee" probila se na tržište igrom *Wolfenstein 3D* (opis i mape nivoa u SK 9/92), čija je glavna karakteristika bila za to vreme revolucionaran način igranja igranje „u prvom licu", kretanje u perspektivi, mnoštvo upletenih hodnika koji su od igrača zahtevali veliku moć orijentacije Kasnije će se pojaviti nastavak *Spear Of Destiny*, a „Id Software", autori ove serije, napraviće hitove *Doom 1* i *2* I druge softverske firme kopiraće ovaj način igranja i stvoriti *Quarantine*, *Corridor 7*, *The Terminator Rampage* i druge slične igre

„Apogee" su 1987 godine osnovali dva Teksašanina. **Skot Miler** (Scott Miller) i **Džordž Brusar** (George Broussard) Reč *apogee* na engleskom znači najviša tačka, vrh Prva igra koju su Skot i Džordž napravili bila je *Kingdom Of Kroz* (i nije imala nikakve veze sa kaubojima i Indijancima). Danas, „Apogee Software Ltd" ima iza sebe više od 25 igara (serijali *Commander Keen*, *Duke Nukem*, pucačine *Major Stryker*, *Halloween Harry* i druge), a poslednji veliki hit, *Raptor*, dobitnik je ***Bronzane Sindi '94*** u kategoriji pucačkih igara za PC kompatibilce

Firma se razvija - samo u Sjedinjenim Državama imaju preko 950 shareware dilera, a još tridesetak u celom svetu Španiji, Češkoj, Holandiji, Singapuru, Švajcarskoj Južnoafričkoj Republici Kini, Norveškoj, Velikoj Britaniji, Nemačkoj, Čileu Novom Zelandu, Japanu, Kanadi, Francuskoj Belgiji, Danskoj Argentini i Austra- Da su vremena normalna (kao što nisu) mo- bi i naša država bila na ovom spisku. način da

ranje njihovog BBS-a, „**Software Creations**". BBS je počeo sa radom u januaru 1990 sa jednim jedinim modemom na 2400 boda i hardom od 20 MB U proteklom periodu „malčice" su poboljšali opremu pa sada imaju preko 30 modema (svi sem dva su *US Robotics*) i 100 kompjutera na kojima se baškari više od 10 GB fajlova Sistem koji je stvorio **Den Linton** ima 130 telefonskih linija, što je sasvim dovoljno za 150 000 korisnika Ako želite postati član ovog društvanceta, nazovite neki od sledećih brojeva

2400 Baud (508) 365-2359
9600, 14.4K (508) 368-7036
14 4K, 16.8 (508) 368-2032



Den Linton je zaslužan za uspeh BBS-a „Software Creations"



Skot Miler i Džordž Bruser, osnivači „Apogeea"

Krajem avgusta najavljeno je osnivanje novog ogranka „Apogeea" pod imenom „**3D Realms Entertainment**" Ovo odeljenje baviće se isključivo proizvodnjom i razvojem 3D igara poučeno iskustvima iz rada na *3D Wolfensteinu* Prvi proizvodi rađeni novom tehnikom su *Duke Nukem 3D*, *Return Of The Gods*, *Shadow Warrior* i *Blood*. Pored ovih, „Apogee" najavljuje još neke „obične igre *Wacky Wheels* je trka, ali značajna novost u njoj biće mogućnost igranja preko modema *Rise Of The Triad* je zabavna pucačina u kojoj se kao mete pojavljuju digitalizovani neki od ključnih ljudi „Apogeea", kao što su **Denis Skarf** (Dennis Scarff), glavni koordinator i „čovek za odnose sa javnošću" ili **Stiven Blekbrn** (Steven Blackburn), potpredsednik „Apogeea" zadužen za rukovođenje svim marketinškim aci-

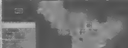


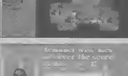
Kako to rade u „Apogeeu" BBS „Software Creations"

Ambicije „Apogeea" usmerene su ka daljem širenju tržišta i razvijanju programerskih tehnika koje će omogućavati izradu boljih i lepših za Da li će to ostati samo pusti snovi, u godinama što dolaze.

Nenad YASO









Sve ove godine

Dve ipo godine Game Top 25

U SK 5/92 godine počeli smo sa redovnim objavljivanjem top listi igara za najrasprostranjenije kompjutere na našim prostorima: C64, Amigu 500 i PC kompatibilce. Od tada se odnos rasprostranjenosti ovih i nekih novih kompjutera promenio, a promenili su se i naši tadašnji prostori. *Top 10* liste sadrže po deset najboljih igara pristiglih u toku meseca za koje smo pretpostavljali da će ostaviti najbolji utisak na igrače. Promene koje smo u međuvremenu napravili tiču se legendarnog Commodorea 64.

Zbog objektivnih razloga veliki broj naših čitalaca su još uvek vlasnici „Debeljka" koji se više ne proizvodi, a ista sudbina pogodila je i igre za njega. Kada smo tri meseca zaredom u *Top 10 C64* ponovili iste nazive igara, došli smo do zaključka da to postaje pomalo besmisleno. Na drugoj strani, Amiga 1200 polako ulazi u naše domove, te se pokazala potreba za dostojnim praćenjem igračke scene za ovaj kompjuter. Ipak, vlasnike „Debeljka" nismo zaboravili, tako da u ovom broju ima nešto i za njih, a u januarskom „Svetu kompjutera" čeka ih prijatno iznenađenje. Drago nam je da i Komodorovci nisu zaboravili nas, što se može utvrditi po stalnom prilivu glasova za *Game Top 25*.

Game Top 25 je prvo zamišljena kao top lista najboljih igara svih vremena. Međutim, već nakon par meseci grupa igara je zasela na čelne pozicije i dalji mesečni priliv glasova nije mogao da ih ugrozi. Da nismo uveli izmene, do danas bi se na listi nalazilo istih 25 igara, sa malom verovatnoćom da malčice međusobno promene mesta. Zato na početku svake kalendarske godine listu resetujemo i sve igre (kako proverene legende, tako i odlične novije igre) dobijaju podjednaku šansu za mesta na *Game Top 25*. Sve, dakle, zavisi od vaših glasova.

Legende 1994.

Pobednik za ovu godinu je **Sid Majerov** (Sid Meier) ***Civilization*** (prošlogodišnje 19. mesto) koju je distribuirao „MicroProse". Drugo mesto je osvojila stara igra ***Pirates!*** (takođe „MicroProse" i takođe Sid Majer) pre svega zahvaljujući novoj VGA verziji *Pirates! Gold*, čiji su se glasovi sabirali sa onima za običan *Pirates!*. Ova igra je do samog kraja vodila borbu za prvu poziciju (prošlu godinu završila je na trećem mestu). Ove godine tu se našla fenomenalna svemirska pucačina ***X-Wing*** („Lucas Arts") koja je pred kraj prošle godine ušla na *Game Top 25* i zauzela 24. mesto. Prošlogodišnji pobednik ***Elite*** („Acorn Soft") zauzeo je četvrto mesto ispred ***Creatures 1 i 2*** („Thalamus") za čiju su se što bolju poziciju borili vlasnici C64. Slede dve odlične pucačine ***Comanche*** („Nova Logic") i ***Doom*** („ID Software") koje su dostigle visoke pozicije zahvaljujući znatno većoj ovogodišnjoj zastupljenosti PC kompatibilaca kod nas (u PC verzijama samo i postoje). Tu su potom ***Golden Axe, Lemmings*** i ***Tetris*** koje su se nalazile i na prošlogodišnjoj finalnoj listi. Od noviteta mesto su izborili ***Street Fighter 2, Body Blows, Frontier, Cannon Fodder, Mortal Kombat, Goal!, Day Of The Tentacle, History Line 1914-1918*** i najnoviji nastavak „Lucas Artsa" rađen prema serijalu „Ratovi zvezda", ***TIE Fighter***. Pokazalo se da je resetovanje liste pomoglo njenoj aktuelizaciji jer se na listi, u odnosu na prošlu godinu, našlo čak deset novih igara. Kako će izgledati sledeća lista (nakon novogodišnjeg resetovanja) videćete već u januarskom broju „Sveta kompjutera". Zato i dalje popunjavajte kupone iz naših redovnih brojeva.

Goran KRSMANOVIĆ

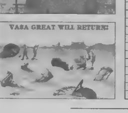
MICROPROSE

Sid Meier's CIVILIZATION

GAME TOP 25

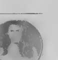
1	Civilization	„MicroProse"	395
2	Pirates!	„MicroProse"	362
3	X-Wing	„Lucas Arts"	313
4.	Elite	„Acorn Soft"	295
5	Creatures	„Thalamus"	283
6	Creatures 2	„Thalamus"	270
7.	Comanche	„Nova Logic"	265
8	Doom	„ID Software"	245
9	Golden Axe	„Sega"	222
10	Lemmings	„Psygnosis"	217
11	Street Fighter 2	„U S Gold"	205
12	Tetris	„Academy Soft"	198
13	Body Blows	„Team 17"	196
14	Frontier	„Gametek"	185
15	Bubble Bobble	„Taito"	169
16	Cannon Fodder	„Sensible Software"	165
17	Sensible Soccer	„Sensible Software"	154
18	Mortal Kombat	„Virgin Games"	153
19	Goal!	„Virgin Games"	136
20	Day Of The Tentacle	„Lucas Arts"	134
21	Flashback	„Delphine Software"	128
22	History Line 1914-1918	„Blue Byte"	116
23	TIE Fighter	„Lucas Arts"	115
24	Defender Of The Crown	„Cinemaware"	105
25.	Hudson Hawk	„Ocean"	102







„Zlatna Sindi" '94.



Godišnja nagrada „Sveta igara"

Neko ko nikada nije imao čast da se nađe u sastavu nekog žirija za dodelu nagrada, ne može ni pretpostaviti koliko je to težak i odgovoran posao (makar u pitanju bio i izbor za „Mis mokre majice"). Članovi ovogodišnjeg žirija bili su **Gradimir Joksimović** (Amiga), **Slobodan Macedonić** (PC), **Goran Krsmanović** (Top liste) i **Nenad Vasović** („Svet igara"), uz napomenu da su uzeta u obzir i mišljenja naših saradnika i nezaobilaznih preprodavaca.

Za razliku od prošle godine, kada smo nagrade dodeljivali za tri kompjutera (C64, Amigu i PC), ove godine ***Zlatnu, Srebrnu*** i ***Bronzanu Sindi*** osvojile su samo igre za PC i Amigu. Razlog je jednostavan - novih igara za C64 koje bi zaslužile laskave titule ove godine nije bilo. Takođe je došlo do izmena u kategorijama za koje dodeljujemo nagrade (još tokom godine).

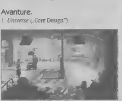
Kategorije koje smo u međuvremenu promenili su lavirintske igre, menadžerske simulacije, svemirske i simulacije stvaranja. Njih su „zamenile" FRP avanture, upravljačke simulacije, fudbalske i simulacije flipera.

U pojedinim kategorijama nagrade nismo dodelili, jer se nisu pojavile igre koje bi ih zaslužile. Kod PC kompatibilaca nagrade nismo dodelili u kategoriji istraživačkih igara, a kod Amige u kategorijama FRP avantura i flipera. S druge strane, bilo je žustrih polemika oko izbora u nekim kategorijama. Recimo, kod avantura nema (pomalo apsurdno) nijednog od poslednjih nastavaka brojnih „Sierrinih" *Quest* serija, među pucačinama smo se morali odreći izvrsnog *Quarantina*, iz simulacija vožnje morali smo „izbaciti" *Aces Of The Deep*, *F-14 Fleet Defender*, nekoliko igara vezanih za ratnu 1942. na Pacifiku, kod strategija i upravljačkih simulacija smo teška srca ostali bez igara *Genesia*, *UFO*, *Detroit*, nekoliko interesantnih fudbal-menadžera. No, izbor najboljih igara ne bi imao smisla kad bismo samo nabrajali baš sve što se pojavilo poslednjih dvanaest meseci.

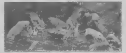
AMIGA

Avanture.

1 *Universe* („Core Design")



2 *Beneath A Steel Sky* („Virgin Interactive")



3 *Simon The Sorcerer* („Adventure Soft")

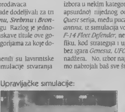
Arkadne avanture



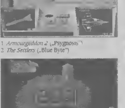
1 *Heimdall 2* („Core Design")

2 *Valhalla And The Lord Of Infinity* („Vulcan")
3 *Darkmere* („Core Design")

Upravljačke simulacije:



1 *Armourgeddon 2* („Psygnosis")
2 *The Settlers* („Blue Byte")



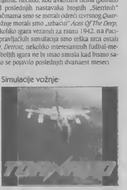
3 *A320* („Gremlin")

Fudbalske simulacije.



1 *Kick Off 3* („Anco Software")
2 *Football Glory* („Black Legend")
3 *World Cup USA 94* („U.S. Gold")

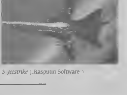
Simulacije vožnje:



1 *Tornado* („Digital Integration")



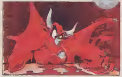
2 *Gunship 2000* („MicroProse")



3 *Jetstrike* („Rasputin Software")

Istraživačke igre:

1 *Beastlord* („Grandslam")



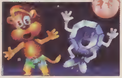
2 *Lítil Divil* („Gremlin Interactive")
3. *Dracula* („Psygnosis")

Platformske igre:

1 *Aladdin* („Virgin Interactive")



2. *Ruff'n'Tumble* („Renegade")



3 *Brian The Lion* („Psygnosis")

Logičke igre



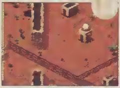
1. *Benefactor* („Psygnosis")
2 *Megamotion* („Black Legend")
3. *Clock Wiser* („Rasputin Software")

Auto-moto simulacije:



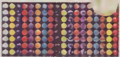
1 *Bump'n'Burn* („Grandslam")
2 *F1* („Domark")
3 *Skidmarks* („Acid Software")

Pucačke igre:

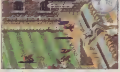


1 *Cannon Fodder 2* („Sensible Software")
2. *Alien Breed Tower Assault* („Team 17")
3 *Banshee* („Core Design")

Sportske simulacije:



1 *Arcade Pool* („Team 17")



2 *Brutal Sports: Football* („Millennium")



3 *Archer McLean's Pool* („Virgin Interactive")

Strateške igre:



1 *Reunion* („Grandslam")



2. *Fields Of Glory* („MicroProse")



3. *D-Day The Begining Of The End* („Impressions")

Borilačke igre:



1 *Mortal Kombat* („Virgin Interactive")
2 *Rise Of The Robots* („Mirage")



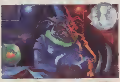
3 *Elfmania* („Renegade")

PC

Logičke igre:



1. *Sid & Al's Incredible Toons* („Dynamix")



2. *Diggers* („Millenium")



3. *The Island Of Dr Brain* („Sierra-On-Line")

Auto-moto simulacije:

1. *Indy Car Racing* („Papyrus")



2. *RAC Rally* („Europress")



3. *F1* („Domark")

Simulacije flipera:

1. *Pinball Fantasies* („21st Century Entertainment")
2. *Silverball* („Epic Megagames")



3. *Take A Break Pinball* („Dynamix")

Strateške igre:



1. *Battle Isle 2* („Blue Byte")
2. *Reunion* („Grandslam")
3. *The Horde* („Crystal Dynamics")

Upravljačke simulacije:



1. *Theme Park* („Bullfrog")



2. *Colonization* („MicroProse")



3. *Simcity 2000* („Maxis")

Avanture:



1. *Sam & Max Hit The Road* („Lucas Arts")



2. *Lost In Time* („Coktel Vision")

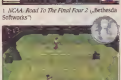


3. *The Hand Of Fate* („Westwood Studios")

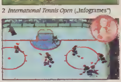
Sportske simulacije:



1. *NCAA: Road To The Final Four 2* („Bethesda Softworks")



2. *International Tennis Open* („Infogrames")



3. *NHL Hockey* („Electronic Arts")

Fudbalske simulacije:

1 *FIFA International Soccer* („Electronic Arts")
2 *Kick Off 3* („Anco Software")



3 *World Cup USA 94* („U.S. Gold")

Pucačke igre:



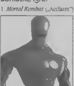
1 *Doom 2* („ID Software")



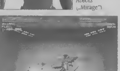
2 *TIE Fighter* („Lucas Arts")
3 *Raptor* („Apogee")

Borilačke igre:

1 *Mortal Kombat* („Acclaim")



2 *Rise Of The Robots* („Mirage")

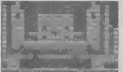


3 *One Must Fall* 2097 („Epic Megagames")

Platformske igre:



1 *Jazz Jackrabbit* („Epic Megagames")



2 *LodeRunner* („Dynamix")

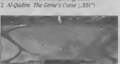


3 *Doofus* („Prestige")

Arkadne avanture:



1 *Alone In The Dark 2* („Infogrames")
2 *Al-Qadim The Genie's Curse* („SSI")



3 *Inca 2 Wiracocha* („Coktel Vision")

FRP avanture:



1 *Ultima 8 Pagan* („Origin")
2 *Ravenloft Strand's Possession* („SSI")



3 *Dark Sun Wake Of The Ravager* („SSI")

Simulacije vožnje:



1 *TFX* („Ocean")



2 *Overlord* („Rowan Software")



3 *Armored Fist* („Nova Logic")

MPEG i kako ga raspakovati

Priča o tome kako će se uskoro uz grafiku i animaciju u igrama ocenjivati i video

U redovnim brojevima SK već smo pisali o video karticama *Video Galaxy* i *Video Blaster* koje na vašim monitorima prikazuju video signal sa tjunera ili Video plejera. Novotarija koja se naziva ***Video CD*** obuhvata CD ROM drajv i MPEG karticu. Pored gledanja filmova omogućava niz zanimljivih stvari, kao što su interaktivne prezentacije i igranje MPEG igara. Zašto vam nije dovoljna standardna grafička kartica i CD-ROM i šta u budućnosti možete da očekujete, pokušaćemo da odgovorimo ne zalazeći dublje u tehničke detalje celog sistema.

Grafika i premaz

Kada se govori o bilo kakvim video karticama (ne grafičkim) često se pominje termin video overlay. Pod tim se podrazumevaju kartice koje jednu od boja iz VGA palete zamenjuju video signalom. Takve kartice se obično spajaju sa grafičkom VGA karticom pomoću stanjeg edge (u prevodu ivičnog) ili feature VESA (igličastog) konektora, otprilike na isti način na koji se vezuju hard ili flopi diskovi sa kontrolerom. Video kartica ima zadatak da preko pomenutog konektora „čupa" sliku iz grafičke kartice i šalje je u monitor. Kada video kartica naiđe na ključnu boju (obično je to ljubičasta) preseca put VGA grafici i u monitor šalje video signal.

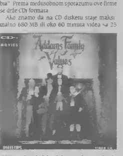
U ovakvoj varijanti monitor se, naravno, priključuje na video overlay karticu. Feature i VESA konektori pravljeni su u vreme kada HiColor i True Color još nisu postojali, pa mogu da prenose samo osmobitnu indeksiranu paletu. Tako je, bar za sada, primena overlay tehnike moguća samo ako je vaša VGA karta u režimu indeksirane palete sa 16 ili 256 boja.

To što VGA kartica prikazuje 16 ili 256 boja ne znači da će i video signal biti istog kvaliteta. Rekli smo da video kartica preseca put VGA grafike i umesto nje na deo ekrana šalje svoj signal koji može da bude u *Hi* ili *True Coloru* što opet zavisi od same video kartice.

Video CD, CDi, MPEG. .

Standardi za video zapis na CD ROM disketi zapisani su u takozvanoj *beloj knjizi* čiji je zvaničan naziv ISO CD 11172. Po tim standardima CD-ROM uređaj mora da čita CDi zapis, što za sada uspeva samo „Sony" i „Philips" modelima. Na svim ostalim drajvovima možete da se igrate koliko hoćete sa MPEG igrama, ali nećete moći da gledate filmove koji su snimljeni u CDi formatu. Naravno, nije nužno da video CD bude u CDi formatu, ali jedini filmovi koje za sada možete da nabavite (njih dvadesetak) su izdanja firmi „Philips"/"Paramount" ili „Sony"/"Columbia". Prema međusobnom sporazumu ove firme se drže CDi formata.

Ako znamo da na CD disketu staje maksimalno 680 MB ili oko 60 minuta videa sa 25 slika u sekundi, lako dolazimo do podatka da za svaku sliku (naravno sa tonom) može da se potroši oko 7 75 KB. Smestiti sliku formata 352 x 264 piksela u punom koloru i to još sa zvukom, priznaćete, može da predstavlja problem. Zato se Video CD redovno snima u kompresovanom formatu uz primenu MPEG-1 kompresije. Ova kompresija je pogodna baš za video sekvence jer ne kompresuje svaku sliku posebno, već samo beleži razliku u odnosu na prethodnu sliku.



Slična situacija je i sa zvukom, pa tako uz pomoć čipova za hardversku kompresiju i dekompresiju postaje moguće smestiti sat videa na jedan CD. Sa sadašnjom tehnologijom potrebna su, dakle, dva kompakt diska za prosečan film. Proizvođači hardvera već su razvili naprednije CD drajvove koji će, uz pomoć plavog lasera sa kraćim talasnim dužinama, čitati kompakt diskove nove generacije sa osam puta većim kapacitetom. Dodatni kapacitet će delimično biti iskorišćen i za povećanje rezolucije slike.



Gde i šta

Rezolucija koju smo pomenuli - 352 x 264, predstavlja upravo četvrtinu vidljivog dela standardne televizijske rezolucije. Zvanična digitalna PAL TV rezolucija je 768 x 576, što se razlikuje od 704 x 528. Međutim, ova razlika se ionako ne vidi na televizorima. Verovatno pogađate da je prvenstvena namena Video CD-a reprodukcija slike na televizoru. Standardni CDi plejeri su, u stvari, specijalizovani kompjuteri koji umesto izlaza za monitor imaju izlaz za televizor. Naravno, za gledanje filmova na CDi plejerima takođe vam je potreban MPEG kertridž.

Ako se ipak opredelite za PC karticu morate znati da su ovakvi proizvodi još uvek srazmerno retki i na mnogo razvijenijim tržištima. Iako se po našoj evidenciji do sada oglasilo ukupno devet proizvođača MPEG kartica, retko ćete u radnjama naći bilo šta drugo sem *Reel Magica*. U najboljem slučaju, prodavac će vas zamoliti da na isporuku sačekate dve do tri nedelje.

Reklame su, ipak, primamljive. Mnogi proizvođači odlučili su se da, pored izlaza na PC monitor, ponude i TV priključak. Broj raspoloživih boja varira od 32768 (15-bitno RGB kodiranje) do 16 7 miliona boja (24-bitno True Color kodiranje), a sve kartice podržavaju 16-bitni stereo zvuk CD-kvaliteta. Iako se svi hvale da njihove kartice rade i na rezoluciji od 1024 x 768 optimalne rezultate daju na 800 x 600.

Koliko košta

Cena ovih sitnih zadovoljstava varira između 650 i 1300 DEM i, začudo, nismo uočili neku preteranu zavisnost između mogućnosti i cene. Ono što bi možda trebalo sačekati jeste najava mnogih proizvođača grafičkih kartica da će u svoje bolje modele početi standardno da ugrađuju MPEG čipove. Sudeći prema reakcijama tržišta, ne bi nas čudilo da za pola godine MPEG čip bude obavezni deo grafičke kartice čime bi se rešio veliki broj problema sa usaglašavanjem, a radosti Video CD-a i MPEG igara postale bi dostupne širokoj publici.

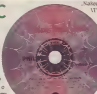
Neki trenutno dostupni CDi naslovi na svetskom tržištu

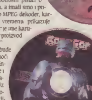
Apocalypse Now
Black Rain
Bon Jovi Keep the Faith
Eric Clapton The Cream of Clapton
Fatal Attraction Director's Series
Hann-Barbera's Cartoon Carnival
Indecent Proposal
Patriot Games
Playboy's Complete Massage
Posse
Sliver
Star Trek VI. The Undiscovered Country
The Firm
The Hunt for Red October
The Joy of Sex
The Naked Gun 2 1/2 The Smell of Fear
Top Gun



Reel Magic

Ti si kao magija ...





Sigurno je kroz vaš video rikorder prošlo bezbroj kaseta pa vam gledanje filmova i nije neki doživljaj. Ali, da li ste na svom računaru gledali pravi pravcati film u punom koloru sa stereo zvukom?

Dosta papira smo potrošili pišući o MPEG-u i čemu to služi, a imali smo i priliku da za vas probamo MPEG dekoder, karticu koja u realnom vremenu prikazuje MPEG zapis *Reel Magic* je ime kartice koju smo testirali, a proizvod je firme „Sigma Design"

Kada ova kartica bude deo vašeg sistema, moći ćete pod DOS-om ili Windowsom gledati filmove i igrati igrice koje su pisane za *full motion* Uz karticu se dobijaju svi potrebni kablovi i dva CD diska Prvi je demo i na njemu se nalazi uputstvo sav potreban softver i naravno, reklamni film firme „Sigma Design" Drugi disk je mnogo zanimljiviji, pošto je njegov kapacitet popunila full-motion verzija igre *Return to Zork*. Igru smo probali (jao vama ako prijatelji saznaju da je imate, nema spavanja nekoliko noći!) Međutim, pravi ugođaj upotpunilo je nekoliko CDi naslova koje smo imali prilike da vidimo -„Patriot games" „Naked gun 2 1/2", „Star Trek VI" „Robo Cop", „Addams Family Values".

Na kartici je integrisan i modul za reprodukciju zvuka, pa iako nemate zvučnu karticu visokokvalitetni stereo zvuk neće izostati, ali će vam trebati neko pojačalce Objedinjeni zvuk i slika daju fenomenalan doživljaj, kao npr kada kola uz škripu guma prozuje kroz levo, pa kroz desno uvo (neki skakali i po metar uvis, koliko je realno bilo)

Instalacija

Reel Magic karticu prvo treba preko Feature konektora spojiti sa grafičkom karticom Na izlaz grafičke kartice postaviti terminator, na *Reel Magic* priključiti monitor, a ukoliko posedujete zvučnu karticu potrebno je premostiti *Reel Magic* i zvučnu karticu kablom koji se dobija u paketu To je sve što hardver traži od vas, ali ima još gladnih usta koje treba nahraniti - softver

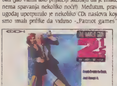
Pretpostavljamo da ste čitali naš foto-strip o ugradnji CD-ROM-a i propisno instalirali CD na vaš sistem Napomenuli bismo da za sada CDi zapis čitaju samo „Sony" i „Panasonic" a

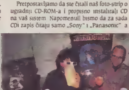




nama je društvo uz *Reel Magic* pravio novi „Sony" model *CDU55E* Startujte Install program sa *Reel Magic* CD-a i ostaje vam samo da odgovorite na postavljena pitanja Dakle nema ubacivanja i izbacivanja disketa i besomučnog drljanja po drajvu, sve teče glatko i bez trzavica. Prava milina. Program za instalaciju je vrlo inteligentan, sve sam prepozna i podesi kako vašem sistemu najviše odgovara Po završenoj instalaciji imaćete kompletne alatke za DOS i Windows, pa ako ste pripremili oveću kesu kokica, zabava može da počne

Svi filmovi se nalaze na po dva diska, pa kad se film prekine na pola znači da treba promeniti disk. Gaši baš i nije pošlo za rukom da izvadi drugi disk pa je gledao samo prve delove filmova, ali smo mu prepričali resto





ROM & RAM gledaju filmove



Posrednik između vas i filma je poznati *Media player*. U njemu izaberete opciju Video CD, podesite skalu da očitava vreme, ubacite CD, zatim Play Za potpunu predstavu o ostatku šoua predlažemo da probate sami, stvarno je sjajno

Pripremili ROM & RAM

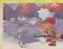
Karticu i CDi filmove gledali smo ljubaznošću firme „T.M Computers"

da li znate zašto je super nintendo super¿





Pink Goes To Hollwod *



Bugs Bunny Rabbit Rampage *



NBA Jam *



Super Street Fighter II *

*
Ovo su originalni snimci ekrana nekih igara na Super Nintendu!

Super Nintendo je sistem za igranje baziran na 16-bitnoj tehnologiji koja vam omogućava neverovatne stvari: visoku grafičku rezoluciju sa preko 32.000 boja, glatku animaciju, fantastične 30 efekte, velike likove. Osim izvrsne grafike poseduje i fenomenalan zvuk koje možete čuti na 8 (osam) kanala i to stereo. Slično Game Boy u Super Nintendo konsti kertridže sa igrama koje se učitavaju trenutno. Za njega postoji već prava biblioteka od preko 4.000 igara koja se uvećava svakoga dana. Sve igre se obavezno prave i za Super Nintendo. Za uživanje u igrama na Super Nintendu nisu vam potrebani nikakavi skupi dodatci. Sve što vam je potrebno je običan TV prijemnik, koji postoji u svakoj kući, i kontroler, pomoću koga upravljate igrama, a koji se dobija u kompletu sa Super Nintendom. Razmislite! Da li se isplati kupovati kompjuter sličnih karaktensitka, i čija je minimalna cena 1.000 DEM (bez monitora, bez džojstika) samo da bi se igrali? Sa cenom koja je mnogo niža Super Nintendo je veoma povoljna investicija. Rezervišite vaš primerak na vreme.

rent-a-~~car~~ kertridž

Nudimo vam mogućnost da umesto da kupite jednostavno iznajmite kertirdz, sa njim se igrate i vratite ga po veoma povoljnim cenama (15 dana=15 din) Pozovite za više detalja.

Super Nintedno je sledeći korak za one koji žele više.

BEOSOFT